劲作攻略：口袋妖怪战斗方块

研究所：前作在对战用精灵培养中的价值

研究所：口袋妖怪详尽分析——进化链的最顶端

抽奖活动继续进行

口袋玩家

POKéMON

VOL.76



《口袋玩家》76辑

幸运大抽奖

一等奖

口袋妖怪毛绒玩偶（大）



皮卡丘 1名

二等奖

口袋妖怪毛绒玩偶（中）



咪咪兔 1名



毒斗蛙 1名

三等奖

口袋妖怪毛绒挂饰



电飞鼠 1名



约泰利犬 1名

幸运奖

口袋妖怪毛绒玩偶（小）



礼士蟋蟀 1名



铃铃铛 1名

参与方式

只要在2014年5月30日前（以邮戳时间为准），将填好的调查表寄到兰州市邮政局东岗1号信箱，《掌机王》读者服务部（收），邮编：730020。您就可以参加本辑《口袋玩家》的幸运大抽奖活动，详情请见封二。中奖名单将在78辑公布。

《口袋玩家》74辑中奖名单

一等奖：1名

口袋妖怪毛绒玩偶

台州市　张城恺



二等奖：2名 口袋妖怪毛绒玩偶（中）

桂林市　郑机智

广州市　朱思远

三等奖：2名

口袋妖怪毛绒玩偶

泉州市	吴静怡
株洲市	张梓萍

幸运奖：3名

口袋妖怪毛绒玩偶（北美）

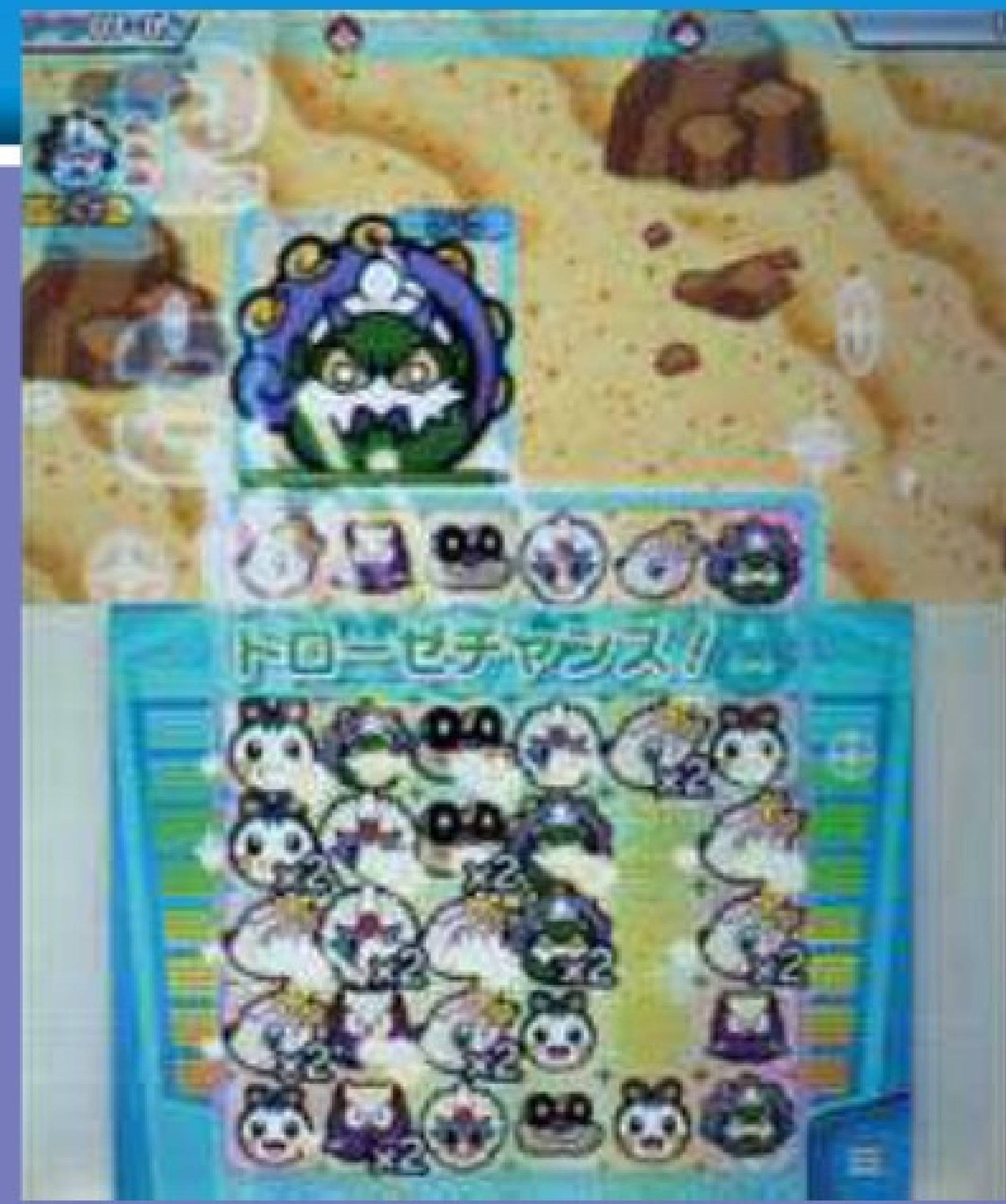
江门市	林晓伟
深圳市	刘蕙
沈阳市	吴家祺

口袋妖怪战斗方块

全收服心得、全部关卡资料及攻略要点详解。

劲作攻略

P063





《口袋妖怪X·Y》后续研究（5）

本辑带来战斗设施详解。

研究所

P104

口袋妖怪详尽分析

——进化链的最顶端

袋龙、钢嘴娃娃和莎娜多，以及它们的MEGA进化形态。

研究所

P126



《X·Y》精灵培养心得（三）

——前作在对战用精灵培养中的价值

从《红宝石·蓝宝石》到现在的《X·Y》，传承前作精灵已经成为了一个系列特色，本辑带来的，便是在系列历代传承系统下，一些特殊的精灵和技能的获得方法。

研究所

P152



口袋玩家



VOL.76目录

口袋新闻站

口袋新闻站 4

影视动画

2013剧场版跟踪报道（3） 12

制作人频道

首藤刚志谈《口袋妖怪》 14

口袋漫画

PM海贼团——买吧，换装海贼团 20

Pokemew 青之救助队——钻石山脉（上） 25

《神奇宝贝特别篇》四十四卷简介（上） 36

口袋妖怪四格学园 38

口袋妖怪DP物语 44

琥珀之光（20） 57

劲作攻略

口袋妖怪战斗方块 68

研究所

《口袋妖怪 X・Y》后续研究（5） 109

《口袋妖怪 X・Y》战术系统探究——第六世代各属性分析（二） 120

口袋妖怪详尽分析——进化链的最顶端 131

《X・Y》精灵培养心得（三）——前作在对战用精灵培养中的价值 157

口袋卡片

口袋妖怪卡片游戏——XY篇（3） 170

精灵中心

精灵中心 178

对战乐园

浅谈三打对战 184

CONTENTS

口袋自由谈

晚安，小宇 197

口袋画廊

口袋画廊 200

口袋小说

圈圈熊酒吧——冰海大帝（13） 201

海盗之王·贰（2） 212

光盘导视

光盘导视 224

口袋玩家DVD目录

一、《口袋妖怪战斗方块》试玩视频

二、宠物小精灵XY

18.叫醒卡比兽吧！在香水宫殿对战！

19.X女士的阴谋！恐怖的暴君乌贼！

20.挑战对战古堡！碧欧拉对抗佐罗库！

三、宠物小精灵AG

18.哈奇老人和他的小海鸥皮可！

四、宠物小精灵 起源（3）



《口袋玩家》电子版可到“读览天下《口袋玩家》专页”购买，网址：koudai.dooland.com；或直接扫描二维码，支持PC、iPad、iPhone、Android、vBooks等终端阅读。

《口袋玩家》动画字幕由神奇字幕组、C2字幕组长期友情提供，特此感谢！

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所有稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及任何权力的内容，《口袋玩家》不予承担任何责任。

2.独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《口袋玩家》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《口袋玩家》，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《口袋玩家》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《口袋玩家》收到稿件的时间为准），作者不得向任何其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《口袋玩家》或者其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020

Email投稿邮箱：pgking@263.net 来稿请注明“口袋玩家”字样

口袋新闻站

文/007 编/马修

活动 “喷火龙MEGA对战赛”即将举行



近日，口袋妖怪官方宣布，由其所策划的大型卡片游戏对战活动“喷火龙MEGA对战赛”即将于5月在日本举行。从3月15日开始，本次活动的选手报名活动已经正式展开。在本次大赛中获得靠前名次的玩家将有资格参加6月份的“口袋妖怪卡片游戏日本冠军决定战”，而有幸在决定战中胜出的选手还可以参加今年8月在美国华盛顿举行的“口袋妖怪世界锦标赛”。另外，包括卡片保护套、笔记本、文件夹、手帕、零钱袋等在内的一系列与本次活动相联动的喷火龙主题周边商品也从3月15日起在日本各大口袋妖怪中心内同步发售。







周边 Comme Ca Ism推出口袋妖怪主题童装

COMME ÇA ISM

由人气服装品牌Comme Ca Ism与口袋妖怪官方共同设计的多款口袋主题童装从3月14日开始已经在日本各地的Comme Ca Ism专卖店内发售。本次所推出的童装有连身衣、马甲、T恤等款式，每个款式也都分为皮卡丘、圆企鹅、伊布等不同的造型。





周边 口袋动画版主题零食上市

从3月15日开始，在日本各地的机场商场和高速公路服务站内，有多种以《口袋妖怪》动画版中的小智、皮卡丘、针栗鼠、火耳狐、泡泡蛙、绚丽蝶、太阳樱花等角色为主题的特产零食上市。首批推出的零食有巧克力曲奇和樱桃味大福饼等，为了突出每个地方的特色，在不同地区所购买到的特产零食的包装也都根据该地区做了相应的配色。







书籍 《月刊Corocoro第一！》杂志赠送限定版卡片



由小学馆公司在3月20日发行的《月刊Corocoro第一！》5月号杂志中附送了一张火焰狮主题的限定版卡片，而且这张卡片也只有购买这本杂志才能获得。玩家们得到卡片后既可以拿来收藏，也可以和“《口袋妖怪卡片游戏X Y》系列”的最新扩充包《狂野烈焰》以及对战卡组60张套装《M喷火龙EX》进行卡组搭配。另外在4月12日～4月29日期间，《月刊Corocoro第一！》杂志还将联合口袋妖怪官方举办名为“Corocoro第一×口袋妖怪卡片游戏 春季对战赛”的活动。





游戏 《口袋妖怪X·Y》全球销量突破1200万

4月8日，任天堂公司宣布，3DS游戏《口袋妖怪 X·Y》在全球范围的销量已经成功突破1200万，并继续保持销售速度最快的3DS游戏的纪录。

电影 剧场版礼物精灵人气投票活动结果发表



2014年口袋剧场版动画《破坏之茧与迪安希》的预售券礼物精灵在经过众多玩家的投票后终于得出了结果。3月15日，口袋妖怪官方在其官网上宣布，获得礼物精灵人气投票第1位的精灵为达库莱。因此从4月19日开始，凡是购买了电影预售券的玩家都可以前往日本各地的口袋妖怪中心和其他特约商店内领取一只电影纪念版的达库莱。另外，同样从4月19日起，玩家们只要购买口袋相关的商品满800日元，就可以在领取游戏中的达库莱的同时另外再获得一张达库莱主题的限定版口袋卡片。



事件 一起成为口袋妖怪大师吧，谷歌网站发布愚人节彩蛋



3月31日，谷歌网站发布了一年一度的愚人节彩蛋活动。今年的愚人节活动采用了口袋妖怪的主题，彩蛋的名称为“Google Maps：Pokemon Challenge”，谷歌网站为此还特意推出了专用的宣传视频和网页。在3月31日～4月2日为期三天的时间内，全球的玩家们只要登录到IOS和安卓系统的Google地图客户端就可以搜寻世界各大城市和旅游景点地图上所出现的各种口袋妖怪。据悉，全部精灵共150种，在活动结束后，谷歌还向集齐所有150只精灵的用户赠送了口袋妖怪大师的名片。







活动 “Pokemon With You流动服务车”即将在东北口袋中心登场

4月12日～4月13日期间，在东北口袋妖怪中心内发布首次登场了“Pokemon With You流动服务车”。现场不但会有新车的展示活动，还同时举办了皮卡丘摄影会活动。而在活动举办完以后，这辆口袋流动服务车还将前往岩手县、宫城县、福岛县等日本地震灾区进行一系列的访问活动。



动画 东京电视台播放口袋动画版特别篇



4月3日，日本东京电视台播放了TV动画版《口袋妖怪XY》的一集春季特别节目《最强MEGA进化Act Ⅰ》。在这部特别篇中，故事的主角不再是小智等人，而是讲述了青年训练员艾伦和他的搭档喷火龙围绕着“MEGA进化”这一主题所展开的原创故事。另外在本片中，卡洛斯地区四天王之一的兹米也作为艾伦的对手登场。至于具体的剧情是怎样的，就请大家在片中领略吧。



活动 口袋妖怪俱乐部推出对战方块限定版3DS LL

从3月15日开始，口袋妖怪俱乐部网站开展了《口袋妖怪战斗方块》限定版3DS LL的抽选活动。要想获得这款限定版的3DS LL，就需要先登录俱乐部网站内观看活动页面上的游戏宣传短片并填写问答表，当玩家们正确回答完表格上所提出的问题后就可以获得参加限定版主机抽奖的机会了。



书籍 小学馆旗下口袋漫画陆续发售

小学馆公司宣布，《口袋妖怪特别篇XY》的第1卷将于4月28日发售。另外由漫画家石井敬士在《月刊Corocoro Comic》杂志的2013年11月号~2014年4月号上所连载的“口袋妖怪龙王战”短篇联动漫画《口袋妖怪龙王传》也已经在3月25日发行了单行本。



事件 北广岛三井奥特莱斯购物城内限期开设口袋商店



近日，口袋妖怪官方宣布，4月11日~7月21日期间将在北海道北广岛市的三井奥特莱斯购物城内限期开设一家“口袋妖怪商店”以供顾客们选购口袋周边。

卡片 口袋卡片新产品4月上市

口袋妖怪官方宣布，口袋卡片游戏的最新商品《喷火龙MEGA对战》卡包即将于4月19日发售。在每份《喷火龙MEGA对战》卡包中都包含有扩充包《收集卡包X》、《收集卡包Y》和《狂野烈焰》各2包，另外还附送超大号宣传海报等赠品，因此可以说一份《喷火龙MEGA对战》卡包的内容要比一份普通扩充包的内容多3倍以上。玩家们如果想赶在官方大会开幕之前好好地补充一下自己的卡组的话，那么这款新产品无疑就是最好的选择了。



周边 口袋官方推出最新教育应用软件

3月20日，口袋妖怪官方发布了对应于Windows系统平板电脑、安卓系统平板电脑以及苹果iPad的教育应用软件《口袋触摸》。据悉，该软件是针对小学1～6年级的学生进行设计的，软件内含有多种利用平板电脑触摸屏进行操作的小游戏，在让小学生们游玩的过程中，既可以锻炼他们的打字能力，同时也能够培养他们的反应能力和协调能力，可以说是一款以寓教于乐为目标所开发的产品。目前口袋妖怪公司已经与多所学校签定了试用协议，从今年的6月份开始，这款教育软件就将投入到实际的应用中了。







周边 Takara Tomy发售"精灵收集"系列新模型

3月21日，玩具厂商Takara Tomy公司发售了一款"精灵收集"系列模型的最新产品——"小智&皮卡丘套装"，而另一款相类似的"赛琳娜&火耳狐套装"也将在4月19日发售。



周边 口袋中心即将发售迪安希主题周边

从4月19日起，包括文件夹、圆珠笔、手帕、零钱袋、T恤、笔记本等商品在内的一系列以剧场版《破坏之茧与迪安希》中的主角精灵迪安希为主题的周边将在日本各大口袋妖怪中心内发售。



卡片 黄金周看球赛获赠口袋卡片



口袋官方宣布，在4月26日～5月6日的日本黄金周期间，凡是前往各处体育场馆参加日本职业足球联赛的“J联盟家庭参与日”活动的小学生以下观众都可以获赠一张名为“球场皮卡丘”的限定版口袋卡片。

游戏 街机游戏《口袋妖怪 Tretta》即将全新升级



玩具厂商Takara Tomy宣布，该公司旗下的对战街机游戏《口袋妖怪 Tretta》从4月下旬起将升级为全新的《The 口袋妖怪 Tretta》系列。《The 口袋妖怪 Tretta》与前作相比，不仅将游戏所使用的圆牌设计得更加美观时尚了，而且还导入了全新的“MEGA进化”系统。搭配同时发售的“MEGA手环”实体玩具后，玩家们可以在游戏中让自己的精灵实现强大的MEGA进化。不同玩具之间的互动也使得《The 口袋妖怪 Tretta》比以前更具可玩性。





www.dooland.com

游戏　口袋游戏官方锦标赛举办日程公开

口袋妖怪官方宣布，“口袋妖怪全球连接　日本锦标赛2014”将在4月23日～5月2日期间开展选手报名活动，并在5月2日～5月5日期间举行正式比赛。



在日本锦标赛中获得名次的选手将有机会参加接下来的“口袋妖怪世界锦标赛　日本代表决定大赛”，而在决定大赛中获得前几名成绩的选手就可以前往华盛顿参加8月份举办的“口袋妖怪世界锦标赛”。

游戏　国外玩家自制真实版“口袋泡芙”

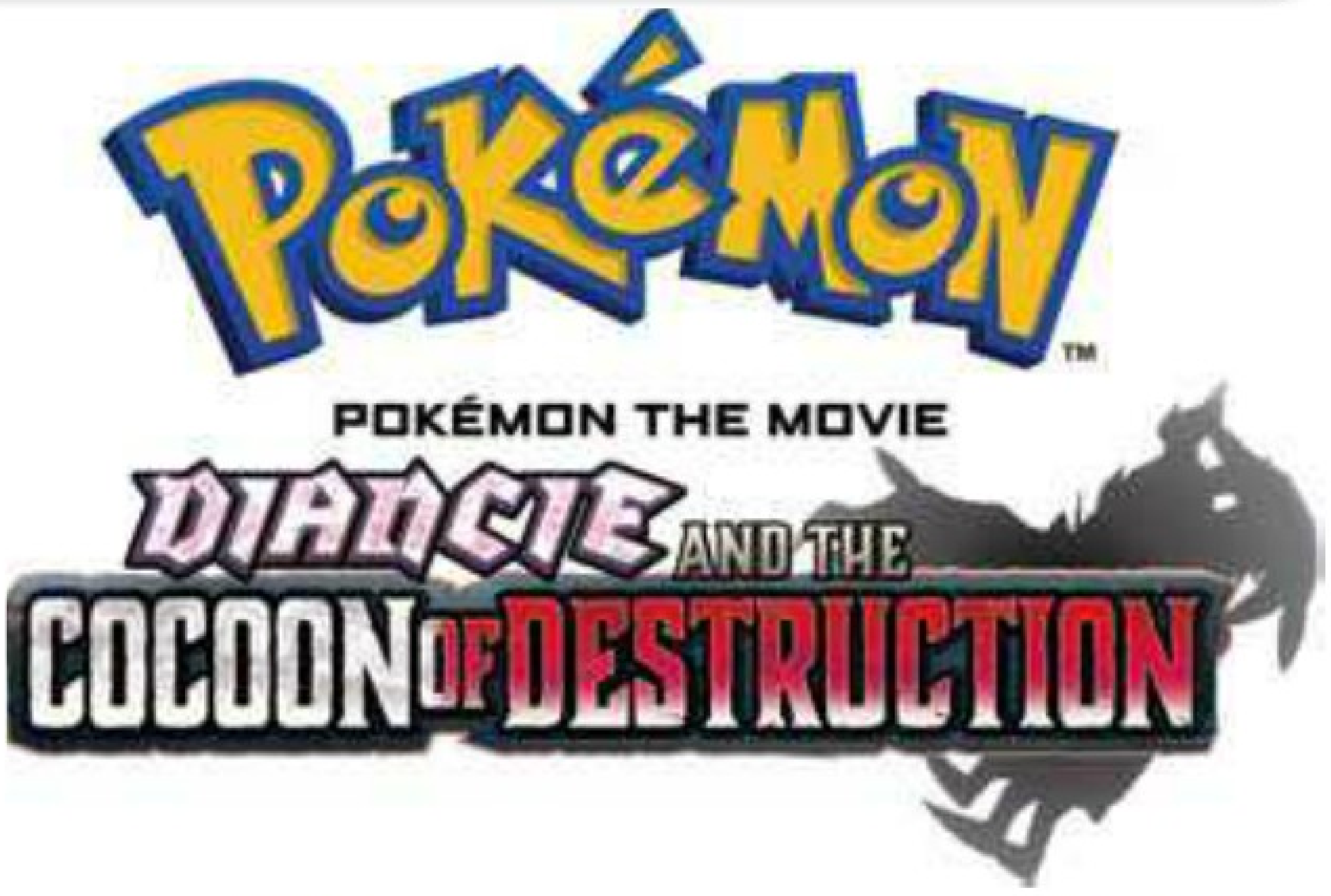
3月21日，国外知名的游戏博客Kotaku上发布了一组由玩家自制的《口袋妖怪　X·Y》中的“口袋泡芙”的真实再现版甜点。从照片中我们可以看到，这些甜点的还原度还是相当高的。





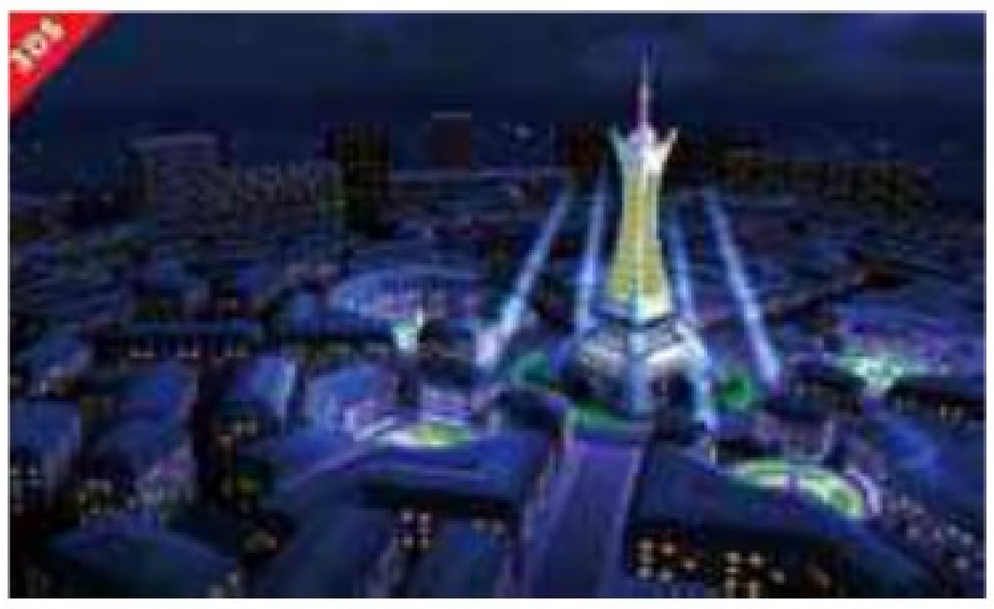
电影　2014年剧场版英文名称公开

口袋妖怪国际公司在3月末公开了2014年剧场版《破坏之茧与迪安希》的英文标题《Diancie and the Cocoon of Destruction》，不过该电影在海外的上映时间目前仍没有确切公布。



游戏 更多《口袋妖怪》要素加入《任天堂明星大乱斗》

4月初，在《任天堂明星大乱斗 Wii U/3DS》的官方网站上公布了一处全新的对战舞台——《口袋妖怪 X·Y》中卡洛斯地区的米亚雷市。而在4月9日早晨公布的一组消息中，包括上忍蛙、MEGA喷火龙X等也都会作为召唤出现，其中一张还出现了放替身时用的毛绒玩偶。











周边 口袋中心发售“MEGA进化”主题钥匙扣



口袋妖怪官方宣布，从4月19日开始将在口袋妖怪中心内发售一套以“MEGA进化”为主题的金属钥匙扣，全套商品共28种。

书籍 25年作品回顾，杉森建画集首次出版

以众多口袋妖怪的官方插画而为玩家们所知的Gamefreak公司的美术导演杉森建的首本个人画集《杉森建的工作——从<Quinty>、<Jerry Boy>到<口袋妖怪>25年间的作品集》将于5月27日在日本发售，本书由德间书店负责发行。





2014剧场版跟踪报道（3）

这辑没有什么有关电影本身的消息，但是却有关于预售券特典精灵的消息，一起来看看吧。

文/马修

预售券特典·达库莱！

每年的剧场版都会有两个特典精灵，一个是预售券特典，一个是影院特典，前者购买预售券得到，后者则在看电影时得到。目预售券特典精灵已经由投票确认，竟然是四世代的恶系幻兽达库莱！



丰富的攻击方式

黑洞（ダークホール/Dark Void）



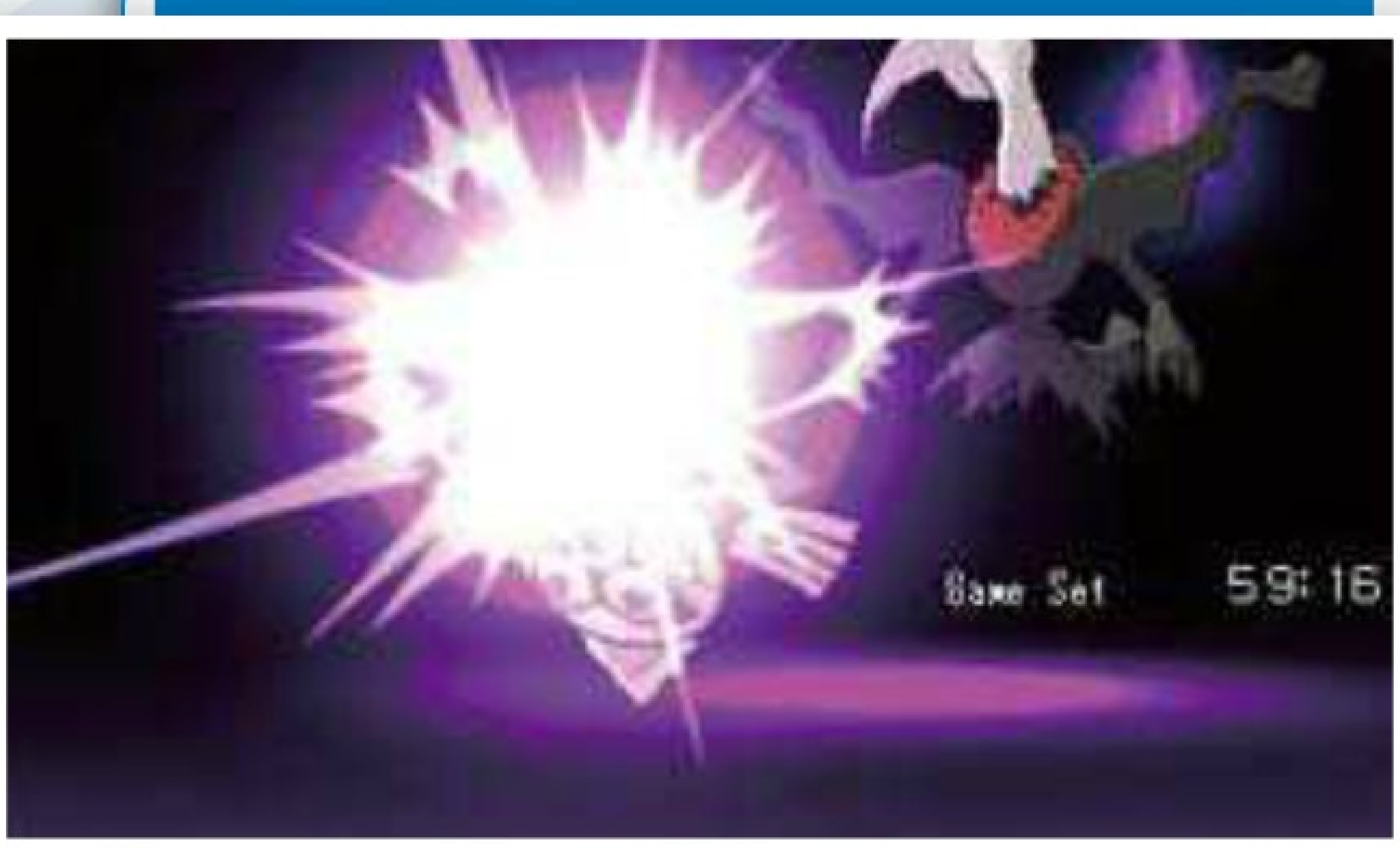
对敌方全场进行催眠。

恶之波动（あくのはどう/Dark Pulse）



四世代增加的恶系特攻技能，由于是本系攻击，所以威力达到了原有的1.5倍。

鬼隐（ゴーストダイブ/Phantom Force）



隐身一回合后次回合攻击，无视见切和守护类技能。

食梦（ゆめくい/Dream Eater）



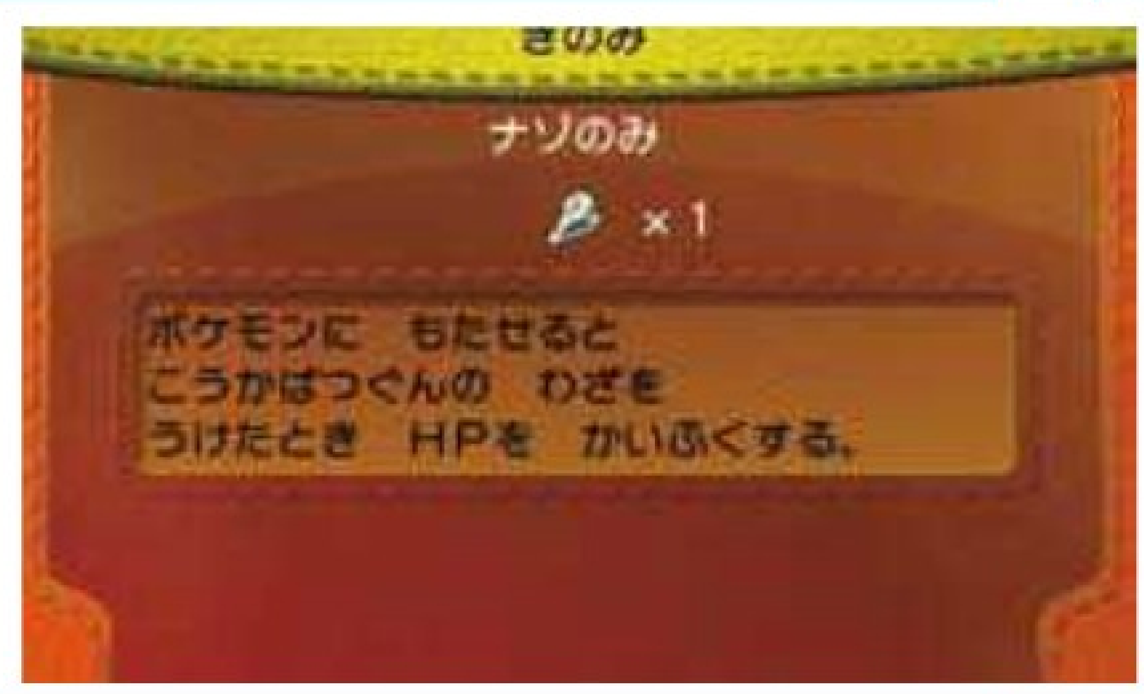
吸收对方的体力同时回复我方攻击对方的1/2体力，对催眠中的对手有效。

特性：梦魇（ナイトメア/Bad Dreams）



使陷入睡眠状态的对手每回合损失体力值，配合其独门的催眠技能黑洞会发挥出其作用。

携带：纳佐果（ナゾのみ）





在受到克制属性的攻击后会进行回复，在《X·Y》由于增加了仙属性所以这个果的作用更大了。另外，树果在野外战斗中使用后会消失，这点要注意……



首藤刚志谈《口袋妖怪》

文 / 首藤刚志 译 / 库玛

第 12 回 若在《口袋妖怪》中照进一点现实

《口袋妖怪》（后文简称《口袋》）动画第 9 话《口袋妖怪必胜指南》的最初构想一经提出就立刻被写成了剧本，这个剧本从初稿到定稿只修改了两次，修改的部分主要集中在口袋妖怪学校中后进生被其他学生欺负的内容上。在初稿中，我也觉得涉及这方面的内容确实有点过界，于是就将具体的欺凌描写夸张化处理了。



▲在第 9 话中优等生们以帮助学习的名义欺负后进的学生。

在《口袋》的剧本讨论会上，通常与会的人都会给剧本提出许多意见，然后剧本也会基于这些意见进行两三次的修改。我觉得在讨论会上一定会有人指出欺凌内容的不当之处，并预料这样的内容肯定是会被推翻重写的，于是就将这方面的内容夸张化了。但在现实中其实很少存在会被老师或其他大人直接发现的肉体伤害事例，因为这样太露骨了。相反在校园中，孩子们都是暗中对被施暴者进行中伤，并反复给与其心灵上的伤害。这些集体对个人的欺凌行为也是以一种十分隐秘的不容易被大人们发现的方式在进行着。

在以前确实有非常引人注目的对他人直接施加暴力的人，但让大人们不容易注意到的集体性的欺凌行为却在最近暗中增长。因为是集体在进行欺凌，因此就不容易发现谁才是推动欺凌行为的罪魁祸首。最近，孩子们之间通过手机邮件进行欺凌的做法也变得多了起来，这也让大人更难发现。当被欺负的孩子自杀或者隐居家中，甚至反向开始实施暴力时，其被欺凌的事实才会浮上台面被大人发现，但这个时候一切都已经太迟了。



朝日新聞

2012年 11月23日 金曜日

いじめ 半年で14万件

全国の学校 兆候、積極的に集計

省緊急調査

▲校园欺凌（いじめ）是日本社会一直以来都十分严重的一个社会问题。

在如今这个社会，不知从何时开始孩子们已经变得不指望大人们口中所谓的道德感了。因为在现今这个社会，就连大人们的集体中也会发生类似于诽谤中伤等欺凌的现象。比如网络就是一个诽谤他人的重要渠道，在这个通常以匿名方式发表言论的网络时代，虽然其中必然会有正当的言论，但其匿名性也助长其成为了集体性欺凌言论的传播渠道。正因为大人们之间也存在这样的现象，所以孩子们在受到欺凌后通常就不会选择告诉他人。



▲被欺负的这位后进生称这种欺凌行为为“友情”和“爱的鞭子”。

我在剧本中也曾这样写道：“如果将欺负的事情告诉别人的话，会因此受到更多的欺负。”毕竟，这些欺凌的行径都是来自于集体。其中一些施暴的人有着“大家都这样做，那我也加入吧”的想法，他们连一点自己在对他人施暴的自觉都没有。甚至有的孩子还觉得“如果我不参与欺凌活动的话，那么下一次说不定就轮到我了”，于是他们也成为了共犯。

如果只是被单独的个人欺负的话还可以选择逃离，但在学校中被一整个集体欺负那就没有可供逃离的地方了，并且被欺负的人心理方面所受到的创伤也十分巨大。在第 9 话中登场的那位被欺负的后进生入读的是一所名门学校。他背负了父母的期待，因此无法从这所学校中逃离。再加上他本人也十分认可这所学校的价值，也希望自己能继续待在这所学校里。也就是说相比受到欺负会留下心理创伤的代价，他想待在这所名校的意愿更加强烈。无论是通过动画的画面还是台词都很难将这位后进生如此复杂的心灵状态进行表现。于是我们只能在动画中将这位后进生描写得十分被动和隐忍。

虽说第 9 话《口袋妖怪必胜指南》播出时，校园欺凌已经成为了一个社会问题，但由于《口袋》是儿童向动画，所以还是有很多人提出了希望将校园欺凌的部分尽量低调化处理。虽然在剧本讨论会议上谁也没有明说，但如果高调渲染校园欺凌问题的话确实可能给《口袋》整部作品都带来不必要的麻烦。

在《口袋》的游戏中，捕捉口袋妖怪并让其与对手的口袋妖怪交战是一个十分重要的元素。虽然口袋妖怪在游戏或动画中都根据主人的意识在参与战斗，但其实没有人知道口袋妖怪自己愿不愿意参与战斗。如果口袋妖怪不是架空的怪物的话，那么肯定会让动物保护团体觉得《口袋》一款让不愿意进行战斗的动物之间互相进行对战的，满是欺凌动物内容的游戏或者动画。那么在现实生活中进行的赛马、斗鸡以及斗犬等活动是在虐待动物吗？人们也不了解宠物猫、狗或者动物园中的动物们究竟愿不愿意选择这样的生活方式。说到这里的话，就更不用提我们平日食用的牛或者猪等动物了。总的来说也就是倘若我们在《口袋》中强调人类之间互相欺凌的话题的话，那么这个话题就会有不知会被引向何处的风险。我个人觉得《口袋》游戏中最值得称道的一点是在其中登场的都不是现实中的动物，而是架空的。正因为如此在游戏以及动画制作上就可以回避许多现实方面的问题。

在动画进行设定时，工作人员之间也会讨论“口袋妖怪是以吃什么为生的

呢？”“在《口袋》这个以口袋妖怪为主的世界中，人类平时又吃什么呢？”等诸如此类的话题。虽然在游戏中没有出现，但在动画中会偶尔会有口袋妖怪进食的场面。最终就诞生了一种名为口袋妖怪饲料的食物。小智的同伴小武在动画中也经常制作料理，但对于他究竟使用何种食材制作料理的内容在动画中则是尽可能地被模糊带过。



▲口袋妖怪进食的场面与日常生活中宠物进食的方式大同小异。

总的来说，在第 9 话中我希望能在《口袋》的世界中穿插一点现实元素，但内容并不只是局限在反应孩子们之间存在的欺凌问题中。虽然在动画中可以经由角色来说教，告诉观众欺凌他人是不好的，但是这对于现实中的问题究竟能起到多大的影响就不得而知了。反之，这说不定还会助长欺凌的势焰。因为以”欺凌“这一现象为主题的话，无论编剧以何种方式进行描写，但总会带给观众们一些反感。因此我们在动画中就将关于欺凌的内容作了极大的弱化处理，而用一种比较模糊的形式进行了表现。在定稿时动画中的欺凌行为就变为了一种毫无意义且夸张的方式。读了剧本定稿的人们对此的评价是——与其说被唤起了关于欺凌的阴暗面内容，还不如说被其更具噱头的不同表现形式所吸引。除此之外我在剧本中还想表达的就是“在学校里拼命学习的东西究竟对现实有何种意义？”对这个疑问的详细追问，就是我赋予第 9 话的现实意义。

《口袋》世界中的知名院校是学习关于口袋妖怪知识的地方。是在战斗中的胜利一方学习规则的地方。对于从知识方面完全无法与这些名门院校优等生们匹敌的主人公小智以及皮卡丘来说，被逼到绝境后就只能无视所谓的口袋妖怪得意技能和经验值等基本规则，使用了无理取闹的拳打脚踢赢得了与优等生们比试的胜利。





▲皮卡丘获胜的方式并不是使用自己的必杀技，而是拳打脚踢兼带各种撕咬，让人忍俊不禁。

无论你拥有多么高深的知识，在实战中这些知识也可能无法帮你取得胜利。在现实中，只凭学校的成绩也无法一路平顺。学校的成绩并不代表所有的价值。无视规矩与擅长的技能，只凭毫无条理的行动有时也可在现实中取得胜利。

在动画中目睹这样结果后，火箭队感叹道：“对啊，能赢就行了，无论采用什么手段！”，然后潜入了学校。但当学校里的人们都怀着“对坏人没什么规则可言”

的想法时，原本应该为1对1的对战，变为了学校里的所有学生对火箭队施加的集体攻击。惨败的火箭队在发出了“让我们一起遵守口袋妖怪守则吧！”的悲鸣后狼狈逃窜。



▲让人没想到的是火箭队也曾是口袋妖怪学校这所精英院校的学生。

第9话剧本中所提到的“无视规则”、“无视绝招”的内容在剧本讨论会议上没有收到其他人的反对意见，这些内容也被原封不动地保留在了动画里。一些游戏玩家在收看了第9话后感叹道如果游戏中也有这样的章节就好了。但是收看了第9话的其他动画制作者、编剧以及成年观众却很吃惊，他们不禁问道：“《口袋》的动画在内容上如此放任么？竟然连这样的内容也被写了进去……”

毕竟到目前为止，像第9话这样将一些现实性的主题夸张化融入到《口袋》动画中的尝试确实没有过，但让他们那么吃惊的原因并不在此。

动画本应与游戏有所联系的，而游戏中其实是有着严格的规则制定的，登场的口袋妖怪也有着他们自己的技能和特性。玩家也是基于这些规则进行着游戏，不知道出过多少版本的攻略本也是建立在这基础之上。甚至还出现了将登场的口袋妖怪的名字依次排列，用来让粉丝记住它们的名为《151》的歌。也就是说这些内容都是口袋妖怪学校中可能教授的知识。而在《口袋妖怪必胜指南》这一话中则指出了这样的知识是没有用的，也就是说在《口袋》整个项目中，这一话是否定了游戏中规则的意义。因此，这确实会让很多人不敢相信整个制作体系十分严谨的《口袋》居然在动画中提出了这样颠覆的想法。

在剧本构想阶段，只要有某个工作人员指出这个想法的不妥并加以阻止的话，相信这个剧本会在最初就被扼杀在摇篮里，但实际上谁也没有指出来。并且如果只是想写关于口袋妖怪学校的内容的话，其实是有许多其他可以利用的素材的，但如果采用其他素材的话就肯定没有《口袋妖怪必胜指南》这一话所能够带来的影响了。

我明白这一话的剧本相比《口袋》动画的其他内容确实出格得让人感到吃惊，并且写这一话剧本的还是我这位《口袋》动画的系列构成。在这一话放映后，我也深知会有人说这一话的内容对整个《口袋》项目而言都是有害无利的，并也早已对此有了相应的心理准备。

（未完待续）

昨日的我

与其说是近况报告不如说是传授“谁都可以成为编剧”的诀窍。

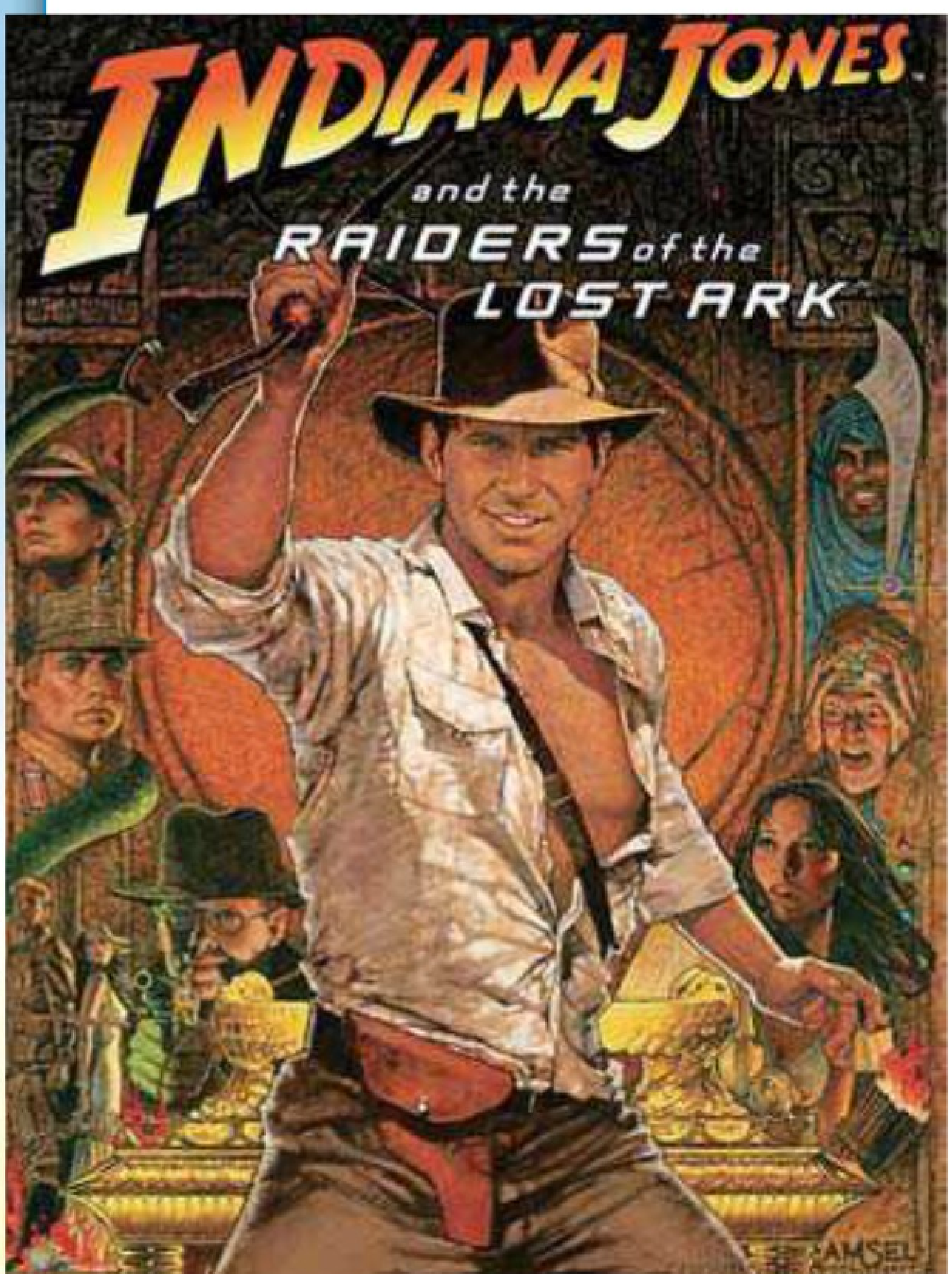
让其他共事的工作人员对待你写的剧本犹如与一位无可替代的恋人相处——这虽然听上去像是一句漂亮话，但却是事实。并且虽然是事实，现实也

是残酷的。

曾听过这样一句话："从好的剧本里可能会诞生出差劲的作品，但从差劲的作品里是绝对无法诞生出优秀的作品的。"我也想把这句话用在这个专栏里。这也正是一个全世界通用的常识。

在美国的电影等影视作品中，有趣的剧本（当然了，这都是符合美国大众品味的有趣）都会包含一些让人吃惊的噱头，在企划优先的情况下，为了写出有趣的剧本，会反复让多个编剧负责写作。然后分别从中提炼出每个编剧各自的特色，最终有时也会出现3人左右一起完成剧本的情况。

举一个最近的例子吧。美国人气的冒险系列——《印第安纳·琼斯》的第四作在未推出前就已经确定会成为大热之作了。但这部作品的推出却一直被推迟，虽不知真假，但据说这是因为剧本一直无法让制作人乔治·卢卡斯、导演斯蒂文·斯皮尔伯格和主演哈里森·福特满意。



▲"《印第安纳·琼斯》系列"是无数影迷心中的经典之作。

在各自的领域，这三人的地位都举足轻重。因此要写出让他们三人都能满意的剧本可以说十分困难，几近不可能。但最终电影的完成据说是因为主演哈里森·福特已经上了演这种冒险动作片的年纪，于是最终三人只得对剧本的问题妥协。

从这个事例中我们也可以看出剧本的重要性。电影无论是制作的花费还是成功后的收益都是巨大的，因此对剧本花时间的仔细斟酌是理所应当的，而对编剧而言要写出符合电影制作期待的剧本也是很困难的。日本在电影制作方面和美国是一样重视剧本的，但对于动画的剧本却一直有着比较轻视的倾向。

在一些制作者看来，动画中重要的既不是编剧也不是导演，而是漫画原作和角色。编剧的佣金不仅十分低廉，甚至可以说去除掉一部分编剧，剧本的质量也不会被提高多少。换句话说的话，动画的编剧因为不被期待，也换来了一身的轻松。

电视剧以演员为先，电影以获利为先，因此所有的企划都是基于这些基本的东西所确定的，而企划的内容也会有所相似。在电视剧等方面编剧比导演或制片人等更引人关注就属每周让导演等工作人员走剧本的时候了，此时就不会留给他们过多发挥个性的空间。也就是说，这个时候不是用演出效果吸引注意力，而是让剧本的特质发挥出来。然而，在为了让演员赚取收视率的企划中，为演员们量身定做剧本也是普遍现象，编剧也无法按照自己的意志写作剧本。

无论是电影还是电视剧，因编剧而受到瞩目的情况，只会因为这个编剧写作的剧本十分个性，没有原作参考，并

且可以动员大量观众或者取得很高的收视率。也就是说，这样的特权只限于能写出有趣的原创剧本的人。

如果是改编原作的情况的话，无论编剧下了多大的功夫最后受到注目的也只会是原作者。如果剑走偏锋，将原作做一些改变的话，编剧反而会招致恶评，其写出来的作品也会任人践踏。制作人和导演到时也会以“做出这样的作品完全是因为剧本太烂”这样的借口为自己开脱。

而在不重视剧本的动画界就不会有太多这样的情况了。因为在动画制作中会比真人拍摄有更多的共同协作的部分，整个工作流程也是尽可能地紧凑。完成后的作品有时并不是在电视台进行放映，而是通过DVD发行形式供人观看。由于整个制作流程十分让人眼花缭乱，作品也是在不能分清究竟由谁做了什么的情况下完成的，再加上没有原作和原创剧本，动画失败的责任也无法归咎在编剧身上。



▲《印第安纳·琼斯 水晶骷髅王国》虽然网罗了许多大牌影星，但差劲的剧本让许多影迷都对影片不买账。

也因此在不知不觉中制作的完成的动画作品，就会在台词和场景方面偏离剧本制定的主题和故事。制作人和导演读过剧本并定稿后又剧本又会被进行怎样的更改，对此编剧也无法得知了。

在动画制作时，编剧所写的剧本通常没有印刷出来并制订成册，而只是按照需求尽可能少地复印出来分发给需要的工作人员，会被印刷并制订成册的只有分镜和基于此的录音剧本。这样一比较的话，剧本在动画制作的流程中就像是一种边缘化的东西。

看动画的人如果对剧本说三道四的话其实是搞错了对象。因为制作出来的作品已经与剧本是不同的东西了。在标题处出现编剧的名字也只是因为这是在发行DVD等使用2次使用著作权的情况下必须加上编剧的名字而已。

在充分理解了这些情况后，你就会明白为何日本的动画编剧会有如此低廉的薪水，并且从工作性质来看动画编剧也可算是一个比较轻松的职位。有时，编剧所写的剧本如果被动画化并发行了DVD的话，就可以从中获得1.75%的著作权费用（编剧工会有时也会从著作权所得中抽取手续费）。如果你很年轻并且还是单身的话，这就是一个十分轻松的工作。但是如果你是一位创作者的话，不会感到这有一点空洞吗？

不写那些所谓的漂亮话，无论你写下点什么都可以看到你自身的一些原创性，从精神健康这个层面来说，我认为挖掘出自己的原创性对你个人也是有着好处的。



POKEMON海贼团
买吧，换装海贼团
为什么会突然想起来买衣服？
你们一直都是同一副装扮，我看腻了呗！
那你自己不也一样吗？
NO，NO，NO，我跟你们可不一样！
看，这里有变了不少吧！
发型不能算数的吧！！而且那样的细节改变我也有啊！

想要善解人意的店员



就是不给你看 =ω=



路易 & 林克 &TT



抢劫时很好用



船长的新衣



你想扒谁的？



www.dooland.com

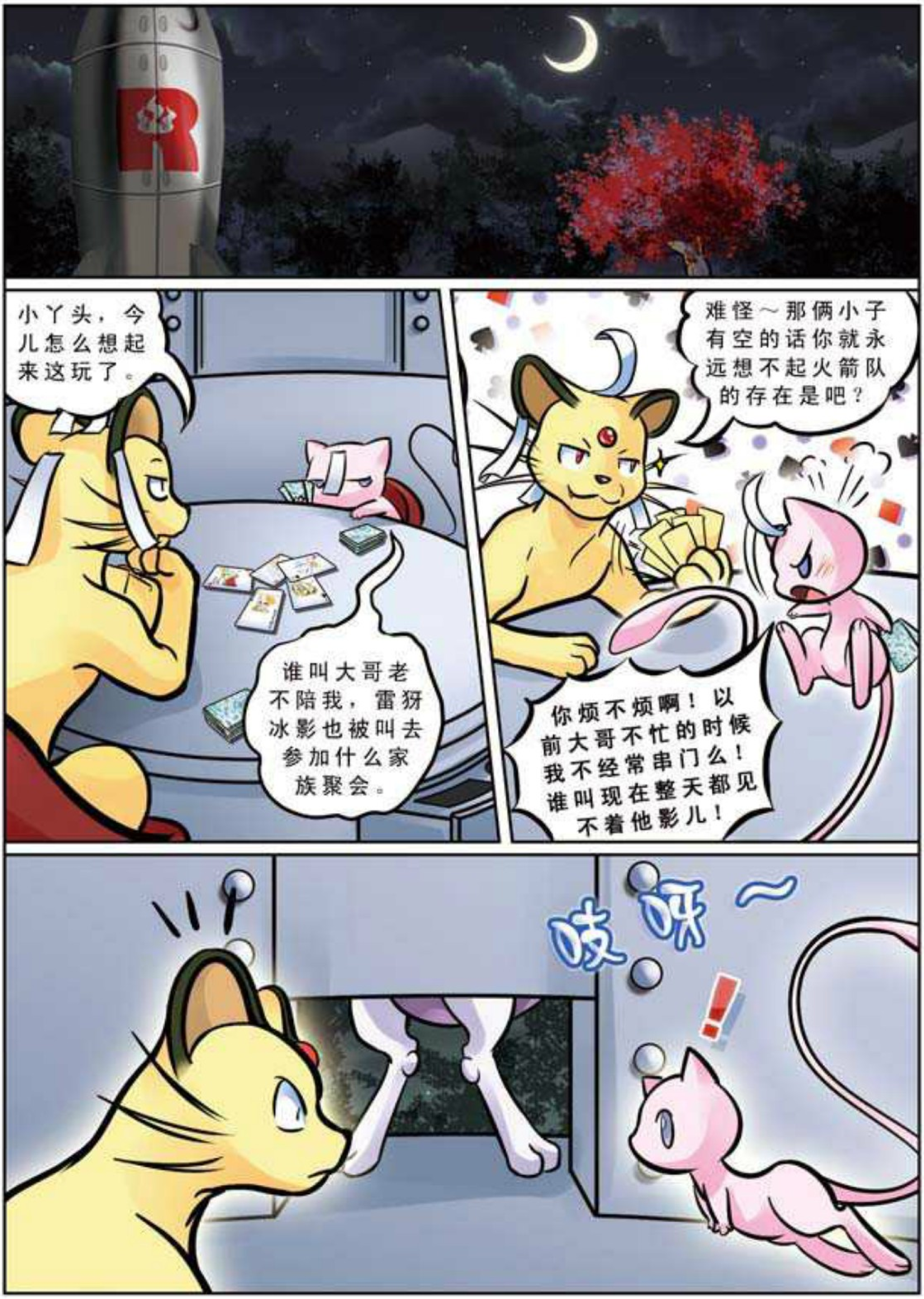
来玩吧



下一集还会是老样子



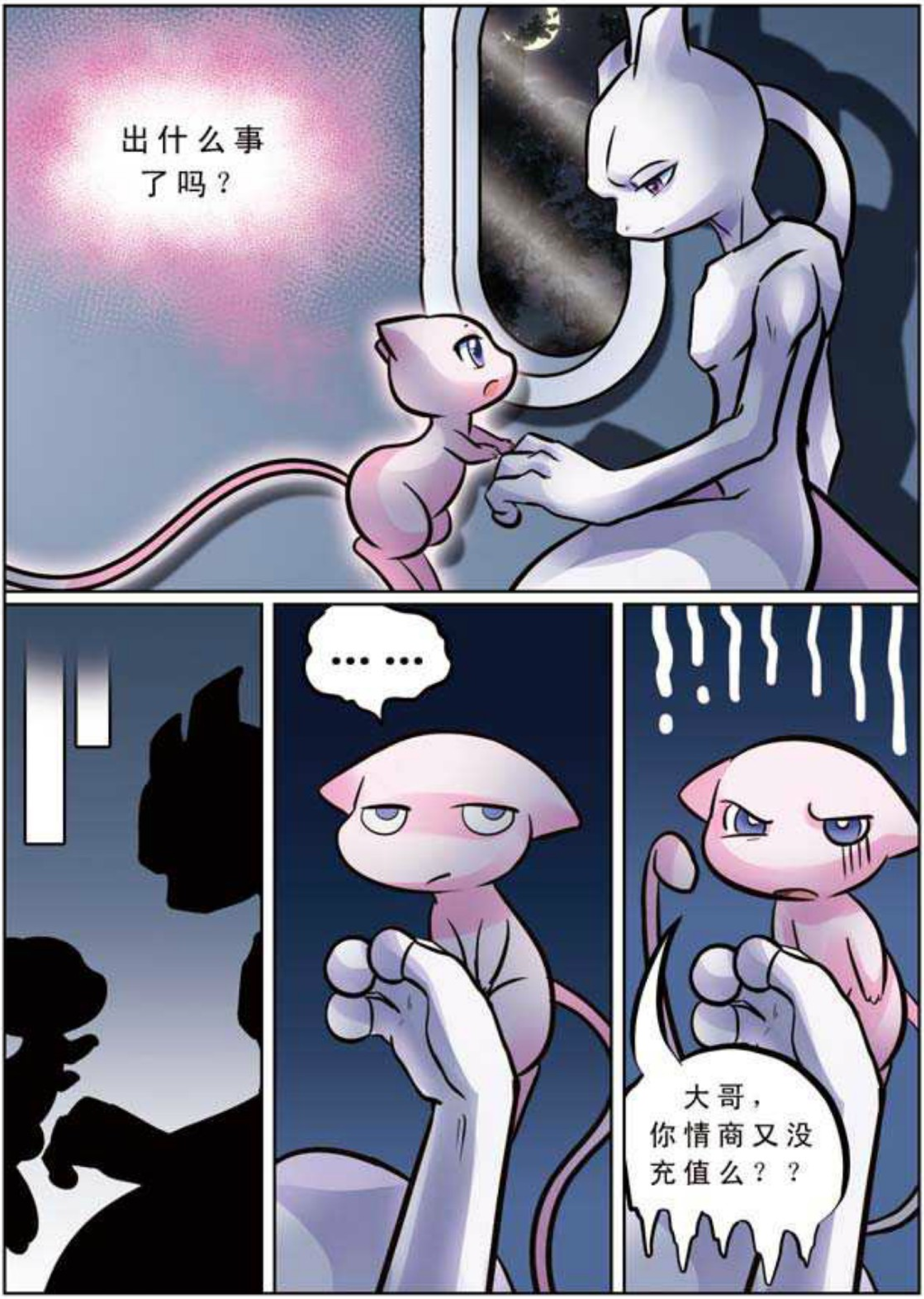

Pokemew
青之救助队
钻石之城（1）
R
R
作者：猫伊
审编：岚、星河



关于本辑封面：这次致敬的是系列最新作《口袋战斗方块》，不过封面上的情况游戏里想必不会出现，否则一定是脸盲症患者的噩梦（－v－+）。



Pokémew 在久远的第20辑里我画过超梦和猫老大打牌时脸上贴白条计分的搞笑画面，这次也是致敬那一话，不同的是超梦已经很久没犯过二了XD。





小梦的吐槽：按理来说我应该负责这辑的前情提要的，但现在我已经无力吐槽了，简单来说就是我大哥又把妹子放跑了！（我为什么要说又？）




小梦的吐槽：看来仙岚姐说的没错，大哥这方面情商还没我个熊丫头高，老抹不开面子说些言不由衷的话，擎等着吃亏！这叫人怎么放心嘛！哎等等我怎么口气越来越像拉亚那个嫁哥狂魔了？

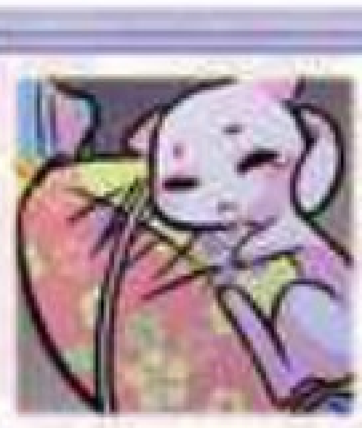



仙岚的日记：我记得最早的时候，是超梦为了学习怎么照顾小梦而开始写观察日记，如今反倒是我和小梦常常在写关于他的事，他自己则很少有空下笔写些什么了……



说起来猫老大究竟是从何时染上偷听这个坏毛病的呢？好像隔壁的熊孩子闪霆偶尔也会这么做，难道只是因为他俩耳朵太灵了？还是说此乃猫科动物的共同爱好咧？




小梦的日记：有时候，秘密这东西啊，每放进心里一次，就得撕开再缝上一次，直到再也无法靠自己一个人容纳和隐瞒……我的秘密，究竟还能在这小枕头里藏住多久呢？（谜之音：不，其实你最需要的是学会怎么缝拉链！）

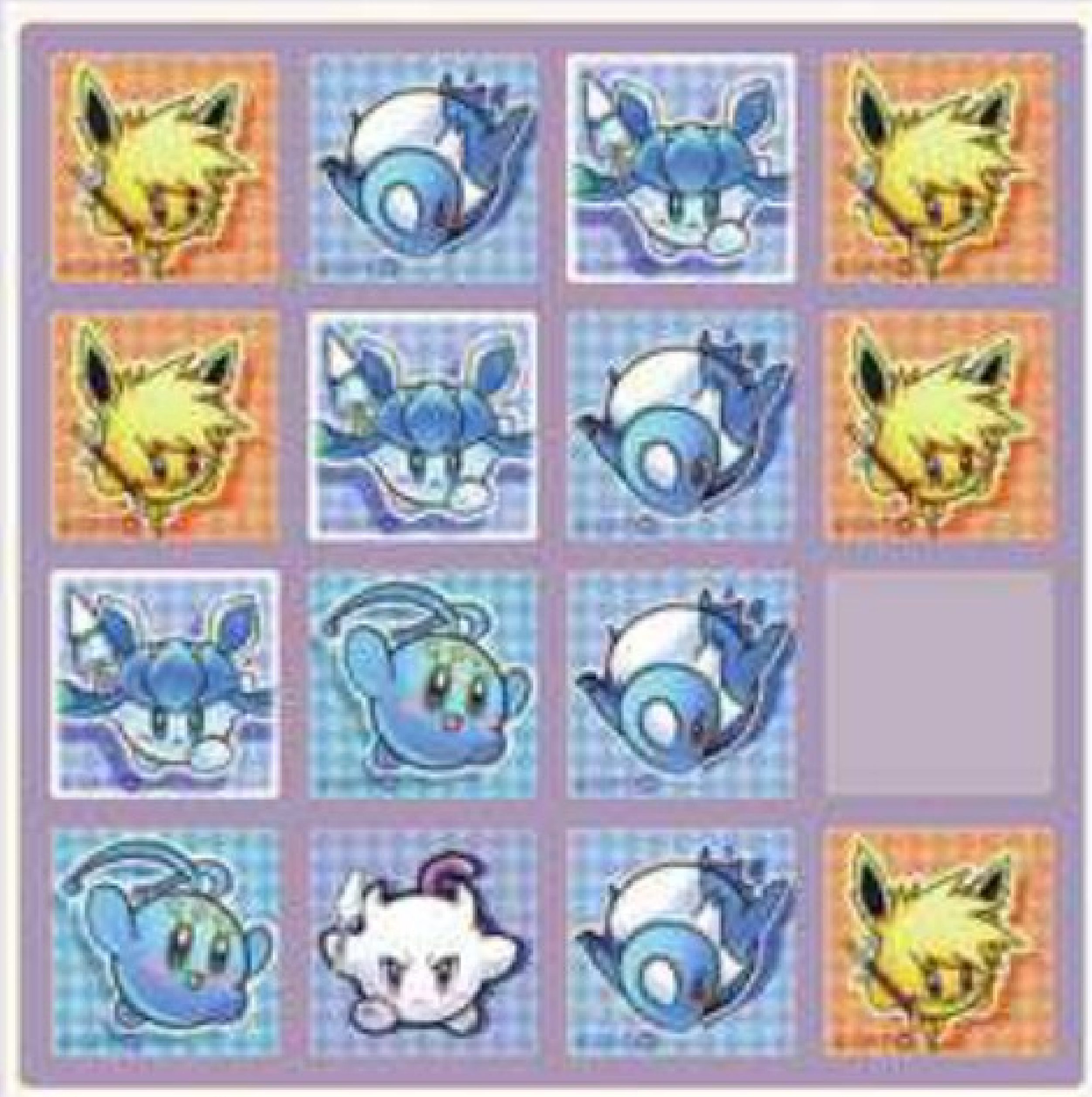


Pokémew 一转眼这么多年了，走廊上的伊布前代家族挂画依然光亮崭新，大姐水思寒也还是单身女王一个，反倒是二小姐光曦已经抱上了孩子……



下辑预告：传说中的世界第一土豪钻石公主殿下迪安茜，在不幸邀请了一堆熊孩子后，究竟会带给我们怎样的欢乐呢？敬请期待！

在线小游戏:POKEMEW2048





现在大家是否都沉浸在《口袋妖怪对战方块》的快乐中了呢？在此猫伊给大家推荐一款类似的在线小游戏《2048》。利用它的自定义图片功能，我把POKEMEW的角色头像放了进去，规则也很简单，移动方向键两两消去即可。目前最高分有人打出了紫璧邪，不过丧病的最终图暂时还没暴露……地址如下：

http://games.usvsth3m.com/2048/pokemewcat-edition/

百度超梦吧欢迎您的到来！地址：
tieba.baidu.com/超梦
得到更多资讯、参与讨论，尽在百度
POKEMEW吧：
tieba.baidu.com/POKEMEW
作者博客：
hi.baidu.com/new/necomew

神奇宝贝特别篇

四十四卷简介（上）

文/Horuakuti　编/乌冬

前情提要

布莱克从阿良良木博士那里得到了精灵图鉴和暖暖猪后干劲满满地出发，为了参加一年后召开的精灵联盟大赛，他开始了道馆徽章的收集。

本辑概要

沙漠里，正在开发“度假沙漠”的工人们挖到一块球形石头，大家认为这可能是古代的遗产，工头担心开发会因此停工，于是下令将这石头随便处理掉。就在工头转身离去时，他却被石头突然发出的光芒笼罩了起来……

镜头一转，在一个拍摄现场里，负责戏剧、电影、广告、舞台以及印刷品的BW事务所的社长怀特小姐正在和她的精灵们进行广告的拍摄。可拍到一半时导演突然骂起来，原来摄影师把路人拍进了画面，而那个路人正是布莱克。

导演向怀特提起明天的拍摄需要雌雄暖暖猪，可怀特只有一只雌性的暖暖猪，正发愁该怎么办的她看到布莱克的暖暖猪，怀特灵机一动，想借布莱克的一用。此时，拍摄现场莫名其妙地陷入混乱中，五个拿着金属器材的工作人员莫名其妙倒在了地上，导演怀疑是布莱克所为，为了证明自己的清白，布莱克利用自己的能力找到了真正元凶——一只躲在草丛里的电狼蛛，它是会用带有电气的丝线设置陷阱的精灵，倒下的五人正是中了它的陷阱。暖暖从鼻子里喷出火球击败电狼蛛解决了事件，可导演却因为暖暖猪的火球同时烧毁了摄影器材向布莱克索赔，怀特借机拉布莱克入社，提出由BW事务所赔偿损失。

布莱克为了还债，只能听命于怀特将自己的暖暖猪借了出去拍摄，不过拍摄很顺利并受到了好评。由于事务所处于赤字状态，夜晚两人只能搭帐就寝，这时地面突然发生了震动，布莱克以为是有野生



精灵攻击，于是利用能力开始了推理，原来是挟木小子正在打这里地基。布莱克刚想找它的主人在哪里，两个穿着奇怪制服的人拿着建筑许可证赶来道歉。第二天，这里搭建起了一个舞台。自称是等离子团“七贤人”之首的魁奇思，在这里做起了“解放精灵”的演说。很多人受到鼓动，忍痛割爱，放走了自己多年以来朝夕相伴的精灵，但布莱克并不赞成这种做法。为了阻止等离子团到处演说，布莱克想去阻止他们，可跟到唐草镇郊外时就跟丢了。

布莱克觉察到之前遇到的电狼蛛很有可能就是被主人放走的精灵，在犹豫要不要再次放走电狼蛛的时候，突然杀出一只欺诈猫，一招试刀将布莱克击倒。训练师是一个长发少年，他是等离子团的“王”N。他认为为了填满图鉴而捕获精灵并把他们关进精灵球中，会使精灵变得不幸。布莱克愤怒地表示，自己是因为喜欢精灵才想要了解它们，才会借助于图鉴的力量。布莱克使出浑身解数与N一战，但两人实力差距巨大。好在，N听到了暖暖猪的心声，在感叹道“没想到还有说出这种话的精灵存在”后，迷惑的N带着他的精灵离开了。

怀特怀疑N和等离子团是同伙，布莱克却肯定N是个好人，因为在梦纳被打飞倒在N身旁时，梦纳吃掉了N的梦，从梦纳的鼻子漏出的些许烟雾里，布莱克看到了N的梦柔和安详，与精灵在一起和睦相处。

剧情评析

女主人公怀特在本卷中登场，她自己成立的BW社在布莱克未加入之前只有她自己一人。她是怎么样一个人呢？从他们俩的对话中，怀特给人一种积极向上，为了自己的梦想努力奋斗的感觉。从这一点来看，她和布莱克还是有几分相似之处的，两人都是会为了梦想拼尽全力的人。

按照《特别篇》的惯例，每位主角都有其一项特殊的能力。布莱克的能力在上辑中已经分析确认，而怀特的能力又会是什么呢？似乎目前还无法确认，怀特的精灵根据她自己的说法，从没有参与过战斗。所以说，怀特是个毫无战斗经验的训练师，她的梦想是培育出杰出的精灵演员，莫非这就是她的能力？

合众地区的邪恶组织等离子团中的几位关键性人物在本卷中也陆续登场。从七贤人之首的魁奇思给N加冕皇冠一幕可以看出等离子团的管理结构，以N为首七贤人为骨干的组织结构。等离子团目前表现出来的目的仅仅是解放精灵，看似并不是什么坏的目的，但方式方法有些极端。

N作为等离子团的王，在和布莱克一战中展现出了惊人的实力。布莱克通过梦纳了解到了N的梦，在梦中N和精灵们和谐相处的场面，让布莱克认为他与离子团的理念不一样，他们并不是一路人。而我们知道，N就是等离子团的人，而且是他们的首领，这究竟是怎么一回事呢？笔者以为，布莱克看到的梦境是N小时候的场景，或许N与柳伯一样遭遇到了跟精灵分别或者是其他一些什么令他走上歧路的事情，致使N变成了现在这个样子。在N了解到暖暖猪和布莱克的感情之后，N终止了攻击。由此可见，N并不是大恶之人，他还是热爱精灵，愿意聆听精灵想法的。

布莱克现在欠了怀特一大笔债，他必须听从怀特的安排贡献出自己的精灵来拍摄电影广告。之后，他能否如期完成道馆挑战赛呢？预知后事如何，请继续关注《特别篇》简介。

口袋妖怪四格学园

手工课时间，来做点什么吧！



※日语中『手工』和『厉害』的发音相近。

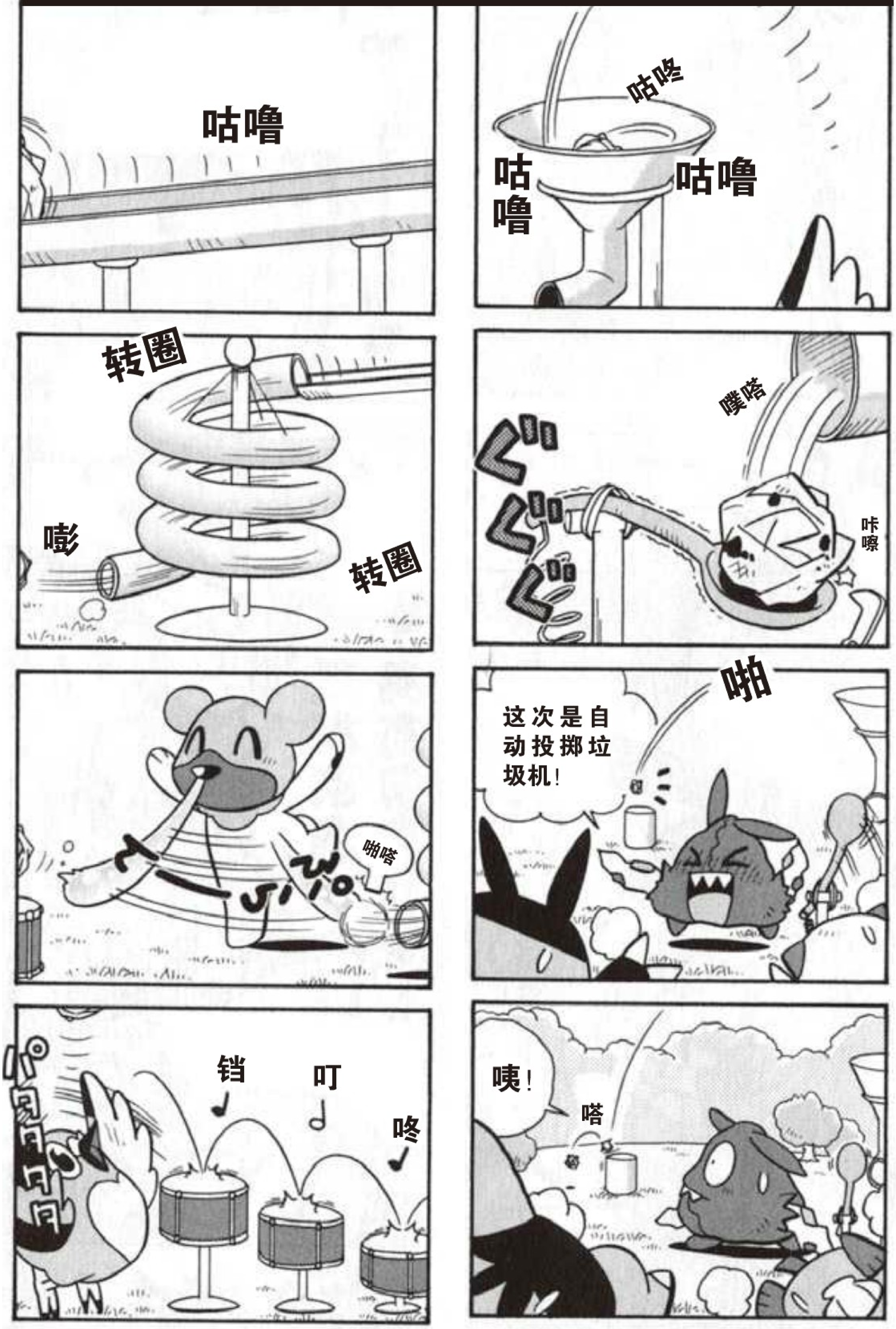

储钱罐
正在作业的这些家伙
到底在做什么呢?
做好了!
是可以装很多钱的储钱罐!
人家也做好了!
最喜欢脏东西的废袋怪。
能装很多垃圾的
储垃圾罐
没有那种东西啦!


用棉花工作
口袋妖怪小叶棉
ポポポン
身体由棉花构成。
我用棉花
做了个自己的像。
被风吹跑了!
我自己也被吹跑了!


写生
大家可以画自己喜欢的地方。
绘画的班级
只是一片黑啊！
这是洞穴中的写生！
住在地穴里的掘地鼹鼠。
只是一片白啊！
这是暴风雪中的写生！
能降雪的香冰娃娃。
纸都被打湿啦！
这是水中的写生！
住在海里的普露水母。


废箱怪校长VS画
快看快看，校长
你们都画了什么呀？
很漂亮的花啊！
咦！
口中会喷出毒气的废箱怪校长。
画中的花都枯萎了！
しおしお

大作




超大作
口袋妖怪扶木小子。
作为见习木匠的我
做了个口袋学园校舍的模型！
而且是实物大小！
好大！
真……真是厉害啊……
这么大的模型，材料从哪里来的?
从真的校舍直接取材！
啊啊啊啊！
下次的手工课题是“恢复校舍”。


这里是口袋妖怪们就读的口袋学园。
明天开始放寒假。
所以呢……
今天的任务的大扫除！
は～い
诶！
非常喜欢脏东西的口袋妖怪废袋怪。
好不容易才囤积了这些！
首先就从那里开始打扫！
大家来大扫除！

口袋妖怪DP物语

第8卷 第1话

最强组合诞生！

伊原しげかつ/绘　　阿鲁/译




拜托了，晴太！
我们去救赤木了！


这些由我操控的口袋妖怪奴隶们怎么样?
就用这种力量去操控基拉帝纳吧!
布鲁托这家伙的目标果然是基拉帝纳……
听不到大家的声音了……竟然干出这种过分的事……
干掉他，钢帝企鹅!


吃我一招
高压水泵！
什……
给我把同伴们复原，你这坏蛋！
那个……
竟然没效！
有两下，布鲁托
晴太君，那是影像啦！
……
是吗！
影像？因为是影像所以很强吗！


你这个……
真碍事，闪开。
广也！
银河团由我们国际警察来打倒！
上，灾兽！




首先将会使用大爆炸的麻烦家伙给清理掉，之后再扫清残余。
听好了，布鲁托，我一定会将你逮捕的！
可恶……国际警察！
等等，广也！


大家都是因为布鲁托的原因才那样战斗的!
要继续前进就不得不这么干!
广也……
你俩就这样闹内讧吧!
哼哼哼,很好……


タッタッタッタッ
在这个暗道里！
有我的同伴……
ガラ…
同伴？
タッ…
太慢了，K–2！
啊。
是！
朱庇特，玛兹！
光、光美！


怎、怎么你在这里……
难道是K–2你找来帮忙的！
实在抱歉。
但是为了救出赤木大人，需要这些人的协助！
哼！才不需要这个叛徒的帮助……
不好意思，现在貌似不是斗嘴的场合……


已经追上来了吗！
是布鲁托的口袋妖怪吗！


纯！
这里就交给我了。
你是想去的吧？
接下来就交给我了。


……
谢谢，纯。
ピッ
タッタッタッ
没有继续追来了，赶快！
嗯。
すっ
接下来是久违的……
3人行动！
明明就没让你来帮忙


四年巨坑！
琥珀之光
吐槽太多了
策划/脚本：lostice
上色/后期：无敌TATA 瓶
监制：凌宇沫
写不开啊！
作者这个不靠谱的
大家可以随便打！
小火鸡四年了都没有进化！
真的没问题吗？
再次开填！
话说
《宝石》版到底还能不能复刻啊！？

—火箭队—



比迪：火箭队入侵芳缘地区的首领，总是面无表情，很恐怖。	堤娜：火箭队入侵芳缘地区的带队干部之一，女王属性已被抓。	凯西：火箭队入侵芳缘地区的带队干部之一，总在道歉。

※本故事与实际的人物、团体、事件一律无关，是以口袋妖怪官方特别篇为基础，结合游戏元素再创作的同人作品。前传故事贴吧连载中尚未完结，更新不定，欢迎追看。如有雷同，纯属巧合。



前情提要：
海潮篇：来到武斗岛寻找九尾神的塔塔一行人，不巧碰上了火箭队，在与火箭队战斗时海啸来袭。
露琪亚暴走，默默受到火箭队攻击掉入海里，小武跳入海中营救默默，塔塔失控，灾兽觉醒，直到九尾神出现，平息了事件。

前情提要：
炎暴乱篇：为了追寻逃跑的九尾神塔塔他们又前往凯那市。却在凯那市再次遭到了火箭队的袭击，默默在遭受致命伤后被九尾神所救并恢复到原来的身体。众人齐心协力击败了火箭队，接着又踏上了新的旅程。

人物介绍&前情提要

—主角一行—



www.dooland.com


这个世界上，
除了人类。
还有共同生活在地球上的许多不可思议的神奇生物，
大海里，
高山里，
天空中，
城市里，
他们的种类有一百、两百、三百...不，也许更多。
它们，被称为——口袋妖怪。
而能够和口袋妖怪一起战斗的人，则被称为，
口袋妖怪训练师。
芳缘　银叶市
呐呐！你们两个！对~对~就是你们！


你们啊~
有没有看到两个口袋妖怪训练师？
训练师？
对对~
一个表情总是很凶恶的红头发，
另一个则是黄头发的狂妄矮子。
我们是一起旅行的伙伴！但是刚到银叶市没多久，
他们俩人就走丢了！好头疼啊~！
不，怎么看走丢的都是你才对吧！！
哈哈哈哈


没看到，你再去别处找找吧。
这样啊……
我叫塔塔，旅行中的口袋妖怪训练师。
真的训练师哦！
喂喂！那边的！
就是你！
这是我的口袋妖怪，小火鸡——默默，
你有没有看到两个口袋妖怪训练师？
一个表情总是很凶恶的红头发，另一个则是黄头发的狂妄矮子。
口……
口袋妖怪说话啦！！！
逃跑
对，它会说话。


——两小时后——
一无所获
啊……怎么办？一直都找不到他们两个……到底跑哪去了？
逛街逛的好好的，怎么就走丢了呢！
那两人！
——回忆走失过程——
有趣！
好玩！
新鲜！
不管了！！既然如此！我就先去挑战道馆拿到徽章！
然后让他们俩个好好羡慕一下！！
银叶市　口袋妖怪道馆
Mauville Gym


完败
酒家……
竟然输了！
道馆馆
主……
好强！！
啊哈
哈哈
哈！
还是给你
徽章吧！
那当然了！
不过你很
努力了！
银叶市道馆馆主
铁璇
跑来
真的！？
我也
要挑
战！
打飞！
哈哈哈！
给你徽
章吧！


谁都可以给的吗?!
为什么！？输了也都能拿到徽章？
哈哈哈！只要我认可不就好了嘛？
……
那个，
有件事想要拜托您……
如果有表情凶恶的红头发和黄头发的狂妄矮子来挑战的话……
没问题！交给我吧！！
你拜托了什么！？


徽章也拿到了~
口袋妖怪也回复了~开心开心~
精神满满！！
想一想，那俩人肯定早晚是会来口袋妖怪中心的吧！
一开始就应该在这里等~~


一片混乱
爆炸！？
发生什么了！？
咦？
是火箭队！！
全部不许动！！
万分抱歉！
打劫！！
未完待续



上辑因为时间关系，我们为大家介绍了该游戏的基本系统，这辑我们则为大家带来本作的心得、关卡全攻略以及一些资料，并且这次的心得和攻略同样面向日语、英语双版本的玩家。

文/马修

3DS	口袋妖怪战斗方块		益智·方块 PUZ
	ポケモンバトルトローゼ		
	Pokemon/Genius Sonority	日版	
	2014 年 3 月 12 日	1 ～ 4 人	
	800 日元	邂逅通信	

心 得 篇

超级连锁

这个算是对上辑的回顾，即上辑翻译的“运气连锁”，本辑更正为“超级连锁”。在相同的方块以最少四个消除后、接着以最少三个消除，那么就会进入超级连锁的状态，该状态下背景被点亮，每两个相同的相连就会消除——这也是本作作为一个方块游戏带给玩家极大爽快的原因，同时也是在游戏中开启隐藏要素的关键。



起手

在本作中，很多隐藏精灵以及隐藏关卡都需要通过满足一定条件来开启，而这些条件中，不乏多少连击败某精灵、一击收服某精灵这些条件。所以起手是非常重要的，而起手决定了接下来的攻击的属性和基础威力，甚至于中断失误的影响，这个我们后面说。

全体攻击

在面对多个野生口袋妖怪的场合，当起手相连方块数为5连或6连时，那么在连锁结束后就会对场内所有野生口袋妖怪进行全体攻击，对每个的伤害为总伤害数除以个数。

批次消除

批次消除我们上辑提到了这个概念，而批次消除后最大的变化就是：结束超级连锁状态。当新的一批方块落下后，除了连锁数，一切都从头开始。而这不光是高分的关键，甚至也是面对下一个强劲对手的关键。

百变怪出现

当超级连锁中有三只或以上的口袋妖怪同时消除，就会落下百变怪。另外在该批次仅剩下4只或更少的口袋妖怪时，也会掉落百变怪，而且会和超级连锁中的下落百变怪的作用叠加，从而掉落两个甚至更多的百变怪。提到这个，是因为能迅速反应控制百变怪的下落当然好，如果反应跟不上，起码避免在不该掉的时候掉下来消去原本成对的方块从而影响全局。



支援精灵

支援精灵的最大意义是增加我方的战斗力，除了增加战力，还有个重要的一点是在一些方块混淆度比较高的关卡，还可以稀释撞脸度。而且从特殊技能上来说，往往也都需要支援精灵来实现。通关后最多可以携带3个，但携带得多连锁的难度也会增大。就个人经验来说，一般的战斗除非有必要，有一个支援精灵就好。

迫近攻击

在盒子边缘被破坏后，如果缺口足够敌精灵进入，那么在敌精灵下次攻击时便会突入到我方方块盒子内部，不仅会对我方造成伤害，落下沿途的方块以及落入后的跳跃、左冲右突等动作，其所涉及的方块也都会被破坏掉，对我方

维持连锁的影响极大。当边缘被破坏到下回合敌精灵就会突入进箱子时，一定要把尚待连锁和攻击的方块都快速挪到其下落路径以外，以保持连锁。



特殊技能





有些口袋妖怪有特殊技能，这些口袋妖怪在列表中点击时，有些会有下栏资料，也就是技能栏。这些技能中，回复和造墙属于回复系，消除后无法对对方口袋妖怪进行攻击，其他的攻击型的则会在满足条件时对敌精灵造成相应的大伤害。

口袋妖怪们的技能有很多种，下面是本作的全部特殊技能及拥有这些技能的口袋妖怪，以全国图鉴为序，并附上美版名称以方便玩家们对照。

5格之力	5つのちから	Power of Five	连续5个相连时攻击力4倍	妙蛙花、喷火龙、豪力、巨龙花、炎帝、露琪亚、凤凰、森林蜥蜴、巨沼怪、莎娜多、拉迪奥斯、卢卡里奥、钢帝企鹅、电鬼、基拉帝纳、达库莱、藤王蛇、细胞十字、丘雷姆、重铠鼠、魔法狐、上忍蛙、绚丽蝶、冰船兽、泽尼亚斯、伊维塔尔、基加迪
6格之力	6つのちから	Power of Six	连续6个相连时攻击力6倍	急冻鸟、雷电鸟、火焰鸟、快龙、超梦、梦幻、怪力、雪拉比、吉拉奇、假面玫瑰、塞伊米・大地、比克提尼、凯路迪欧、梅萝爱塔
回复	かいふく	Healer	方块消减完成后不发动攻击但回复体力，起手6连、连锁数都会增加回复量	粉红蛋、吉利蛋、快乐蛋
造墙	かべなおし	Builder	修补被野生口袋妖怪破坏的墙壁，起手6连、连锁数都会增加修复量	凯西、勇吉拉、胡地、吸盘魔偶、云翅龙、克蕾塞莉亚
停止攻击	ストップこうげき	Flinch Attack	让对手受到伤害的同时陷入麻痹状态，短时间内无法攻击	雷丘、雷电球、顽皮弹、电龙、雷皇、火鸡斗士、拉迪亚斯、迪奥希斯、叠翅鲨龙、战车暴龙、魔电兽、达迦奇、纳迦奇、佐罗亚克、波尔托罗斯、白丘雷姆、武者熊猫

潜力	そこぢから	True Strength	血红时攻击力2倍	水箭龟、尼多后、火爆猴、腕力、沙瓦郎、艾比郎、暴鲤龙、暴风鼠、大力鳄、布鲁皇、卡波郎、水君、草雷龙、懒猴王、巨树龟、豪火猴、炎武猪、大剑海獭、岩宫蟹、冰须熊、托尔涅罗斯、黑丘雷姆、盖努塞克特、亡灵古树
蛮力	ちからおし	Brute Force	在属性不利的情况下也不会减少攻击输出	尼多王、阿尔修斯、拉恩德伦斯
变身	へんしん	Transform	可以邻接任何方块形成消除	百变怪

伤害加成

影响伤害的要素包括如下：威力、属性、起手、亲密度、特殊技能、全体攻击和连锁数的影响。那么具体的影响，我们放在这里综合来说，以下皆为笔者亲测。

威力在游戏中以口袋妖怪的星数表现出来，星数越多自然攻击力越高。

再说属性影响，属性克制的情况下攻击力翻倍，效果不佳的情况下攻击力减半，原作中无效的属性在本作中仍属于效果不佳，当然，有蛮力特殊技能的不受属性不利的影响。

然后说起手，在面对单个对手时，无特性影响下，5连会提升大约1.3倍的攻击，6连则提升3倍。

在亲密度提升时，该支援口袋妖怪的攻击力提升1.5倍。

特殊技能影响上，5格之力提升4倍，6格之力提升6倍，潜力在血红的时候提升2倍。

在全体攻击中，5连在提升1.3倍效果后的攻击力会分摊到每个野生口袋妖怪身上；如果是6连，则把3倍攻击效果后分摊于每个野生口袋妖怪身上。

连锁数就没什么好说的了，翻倍就翻得越夸张，起手个位数、十位数的基础攻击在达到数十连击后往往能打出好几千的夸张分数。

而以上效果中，技能影响和起手影响彼此之间的效果并不会叠加，以5格之力的上忍蛙为例，在开局5连发动5格之力后，比开局6连的攻击力要高。除了这两项彼此之间无法叠加，其他效果都可以和包括这两个影像中的之一相互叠加。



▲凤凰的特殊技能5格之力发动。

起手与批次后准备

知道了以上的伤害加成规则，那么面对强敌我们就可以有准备了，强力且克制对手的支援很重要，起手也颇有学问，当然这个先要看是否有特殊技能加成，如果起手没有需要的5连或者6连，可以直接点暂停后选第二项重来。除了属性克制，如果有停止攻击技能的也可以作为起手攻击直接使用，只要不是为了一击收服对手开启隐藏要素，大可以在停止攻击技能的作用下在中断时从容地连出新的大威力起手攻击。

如果说开场的5连、6连很考验运气，那么在连续挑战中以5连、6连开局

迎战下一个口袋妖怪就意义重大了，因为连续挑战中的狠家伙都是在后面出场的，也有些隐藏口袋妖怪要达到连击数或一击收服某些特定精灵才能开启的。所以这就要求我们事先准备好：首先是确定当下与自己战斗的口袋妖怪是否可以收服，一旦觉得本批次之内可以收服，那么在本批次结束、下批次方块落下后，迅速观察找到克制下一野生口袋妖怪的方块并进行5连或6连（如果在超级连锁中能达成5或6连起手，也可以直接断连），这样便可以在下一战的开局中占据主动，下图是6连局准备的示意图：把左右两个先连上，避免3个相接消除，而中间的两块拖到附近，同时留意接下来的3连操作。这样在下局开场野生口袋妖怪出现时立刻拖动中间的两个方块迅速形成6连，紧接着3连消除后进入超级连锁状态，不仅封住了强敌的攻击，也给了自己又一个良好的开局。当然，在下批次方块全部落下到收服当前口袋妖怪的短暂时间很难做到这么精准的操作，但只要观察好位置做好准备，那么在下一局开场时同样有利。



▲1、2相连，5、6相连，7、8在附近。而在完成超力张手的6连后也可以拖动9来和7、8形成6连后的化石百合3连，继而进入超级连锁。

关卡全攻略

下面是本作全部关卡的资料和攻略，包括登场精灵以及它们的详细资料，以及隐藏精灵和隐藏关卡的开启条件——这里的“隐藏”指的是需要特定条件开启，顺序出现的就不赘述了。此外也详细到各小关卡的解说和难点攻略。另外，由于具体的解锁方法官方并没有公开，因此下面的条件都是目前试出的可行办法，不排除有进一步简化的可能。

一、乱暴草原（ランボウそうげん/Renegade Meadow）

最初的关卡，但并不等于挑战起来会很容易……

1-1

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
672	骑乘羊	メエークル	Skiddo	草	1	—	—
673	进击羊	ゴーゴート	Gogoat	草	2	—	—
650	针栗鼠	ハリマロン	Chespin	草	1	—	—
651	栗甲鼠	ハリボーグ	Quilladin	草	2	—	15连击以上收服针栗鼠

无论是战斗难度还是隐藏条件开启条件，本关都堪称是最简单的，但因为玩家首次玩到这里是刚上手，而15连击对于新玩家也有一定的挑战性，总之多熟悉超级连锁和批次后连锁吧。

1-2

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
456	蝶尾鱼	ケイコウオ	Finneon	水	1	—	—
457	蓝翅鱼	ネオラント	Lumineon	水	2	—	—
656	泡泡蛙	ケロマツ	Froakie	水	1	—	—
657	兵长蛙	ゲコガシラ	Frogadier	水	2	—	15连击以上收服泡泡蛙

收服《X・Y》水主角前两个形态及蝶尾鱼、蓝翅鱼一家的关卡，难点和1-1一样。PS.方块版的蝶尾鱼太萌了。

1-3

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
659	挖地兔	ホルビー	Bunnelby	普通	1	—	—
667	小火狮	シシコ	Litleo	火	1	—	—
653	火耳狐	フォッコ	Fennekin	火	1	—	—
654	魔尾狐	テールナー	Braixen	火	2	—	15连击以上收服火耳狐

难度同样不高，但对新玩家依旧是挑战，熟悉系统的话就会觉得简单了。

1-4

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
664	吹粉虫	コフキムシ	Scatterbug	虫	1	—	—
665	刺粉蛹	コフーライ	Spewpa	虫	1	—	用克制属性收服吹粉虫
666	绚丽蝶	ビビヨン	Vivillon	虫	2	5格之力	用克制属性收服刺粉蛹
696	小暴龙	チゴラス	Tyrunt	岩	1	—	—
697	暴龙王	ガチゴラス	Tyrantrum	岩	2	—	—

出现了要属性相克才能开启的隐藏精灵，由于这一关没有克制精灵且支援系统也尚未开启，因此刺粉蛹和绚丽蝶都可以暂放一下。顺便说下，会5格之力的绚丽蝶在以后打超能系的时候会有不错的表现哦。

1-5

开启条件：集齐针栗鼠、栗甲鼠、泡沫蛙、兵长蛙、火耳狐和魔尾狐。

www.dooland.com

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
652	重铠鼠	ブリガロン	Chesnaught	草	3	5格之力	—
655	魔法狐	マフォクシ–	Delphox	火	3	5格之力	—
658	上忍蛙	ゲッコウガ	Greninja	水	3	5格之力	—

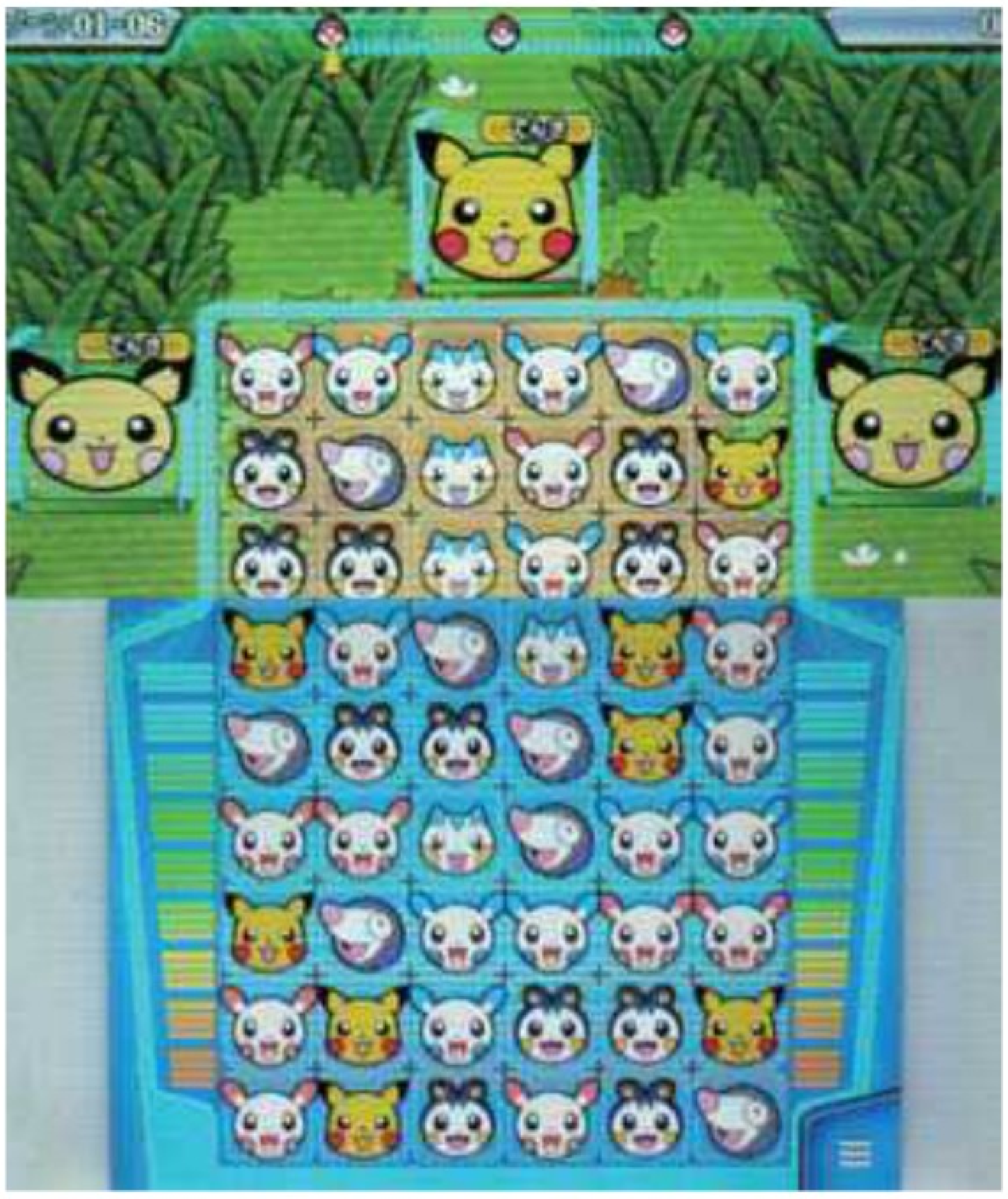
第一个需要满足条件才能开启的隐藏关卡，也是本作第一场真正意义上的BOSS战，三个最终形态的《X・Y》主角的攻击意识强且攻击高，一旦突入到我方方块盒子内部，其左冲右突的攻击方式也是干扰和伤害并存。

1-6

开启条件：1–1～1–4全部获得A或S的评价。

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
172	皮丘	ピチュ–	Pichu	电	1	—	—
25	皮卡丘	ピカチュウ	Pikachu	电	1	—	—
702	天线鼠	デデンネ	Dedenne	电	1	—	支援中有皮卡丘
694	发电蜥	エリキテル	Helioptile	电	1	—	—
695	电蜥龙	エレザ–ド	Heliolisk	电	2	—	用克制属性收服发电蜥
26	雷丘	ライチュウ	Raichu	电	2	停止攻击	—

还是前面的话，作为隐藏关卡，开启条件看起来不高，但对于新玩家把前4个都获得A级以上评价还是颇有难度的，多熟悉系统和操作吧。



而作为隐藏关卡，本关官方还给了玩家一个下马威，那就是韩国小姐大赛级别的撞脸，其中正电宝宝、负电宝宝和电松鼠的撞脸度尤其高，推荐以掘地鼹鼠和电飞鼠为起点，尽快形成超级连锁，好在这一关所有的隐藏要素都和连击数无关。

隐藏精灵方面，发电蜥可以用掘地鼹鼠来做起手方块，这样就可以满足用克制属性收服发电蜥的条件从而使隐藏的电蜥龙出现。而天线鼠先不用着急，等开启了支援系统后把皮神设为支援精灵后再回来收服吧。

最后要说的是，本关收服的雷丘，在开启支援系统后，其特殊技能可以在攻击后即便中断也可以让敌精灵短暂麻痹而无法攻击，以后可以善加利用。

二、剑盾之路（けんとたてのみち /Blade & Shield Path）

整体上比一大关难度略有提升，这关有初代御三家登场。

2-1

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
511	菜冠猴	ヤナップ	Pansage	草	1	—	—
674	顽皮熊猫	ヤンチャム	Pancham	斗	1	—	—
675	武者熊猫	ゴロンダ	Pangoro	斗	2	停止攻击	同时收服两只顽皮熊猫
1	妙蛙种子	フシギダネ	Bulbasaur	草	1	—	—
2	妙蛙草	フシギソウ	Ivysaur	草	2	—	用克制属性收服妙蛙种子

难度比上一大关略有提升，主要是在两个顽皮熊猫要一起收服，用起手最少5个方块相连形成全体攻击坚持到把两个顽皮熊猫同时一击收服就可以了。而妙蛙草，由于本关没有克制草系的精灵出场，所以还是要等到开启支援系统后再回来收服。





2-2

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
513	火冠猴	バオップ	Pansear	火	1	—	—
13	独角虫	ビ-ドル	Weedle	虫	1	—	—
14	铁壳蛹	コク-ン	Kakuna	虫	1	—	—
4	小火龙	ヒトカゲ	Charmander	火	1	—	—
5	火恐龙	リザ-ド	Charmeleon	火	2	—	用克制属性收服小火龙

和2-1一样，本关同样没有克制属性来收服小火龙，所以等开启支援系统后再回来收服吧。

2-3

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
515	水冠猴	ヒヤップ	Panpour	水	1	—	—
263	蛇纹熊	ジグザグマ	Zigzagoon	普通	1	—	—
264	音速鼬	マッスグマ	Linoone	普通	2	—	—
7	杰尼龟	ゼニガメ	Squirtle	水	1	—	—
8	卡咪龟	カメ-ル	Wartortle	水	2	—	用克制属性收服杰尼龟

和前两个小关卡一样，本关同样没有克制属性来收服杰尼龟，于是就都等开启支援系统后再回来收服好了。

2-4

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
688	双生藤壶	カメテテ	Binacle	岩	1	—	—
689	藤壶勇士	カメノデス	Barbaracle	岩	2	—	同时收服两只双生藤壶
679	一剑魂	ヒトツキ	Honedge	钢	1	—	—
680	双剑魂	ニダンギル	Doublade	钢	2	—	—
681	剑盾魂	ギルガルド	Aegislash	钢	3	—	—

大关主题——剑盾魂在本关出现，而这一关也会让玩家领略到本作与正统作在属性相克上的区别：用格斗属性的猴怪来克制剑盾魂一家，由于剑盾魂一家成为纯钢属性所以不仅能正常供给而且还克制。而同时收服两只双生藤壶的条件，在有了之前收服两只顽皮熊猫的5连起手经验后，应该就不算难点了。

2-5

开启条件：集齐妙蛙种子、妙蛙草、小火龙、火恐龙、杰尼龟和卡咪龟。

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
9	水箭龟	カメックス	Blastoise	水	3	潜力	—
3	妙蛙花	フシギバナ	Venusaur	草	3	5格之力	—
6	喷火龙	リザードン	Charizard	火	3	5格之力	—

本关的开启条件除了收服初代御三家的初始形态，还要收服它们的二段进化形态，所以这一关其实要等支援系统开启后才能来挑战。而三个BOSS由于玩家此时有更多的经验，打起来反倒不会像1-5时那么辛苦了。而这些精灵们在收服后的特殊技能也都可以拿来一用。

2-6

开启条件：2-1～2-4全部获得A或S评价。

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
682	芳香鸟	シュシュプ	Spritzee	仙	1	—	—
684	舔舔糖	ペロッパフ	Swirlix	仙	1	—	—
440	粉红蛋	ピンプク	Happiny	普通	1	回复	—
174	宝宝丁	ププリン	Igglybuff	仙	1	—	—
39	胖丁	プリン	Jigglypuff	仙	1	—	—
40	胖可丁	プクリン	Wigglytuff	仙	2	—	—
700	仙精灵	ニンフィア	Sylveon	仙	2	—	支援中有伊布

开启条件没得说，努力在前4小关拿好成绩吧。由于除了粉红蛋以外都是仙属性，所以可以充分利用我方的瓦斯弹，在对多个野生精灵时也尽量去追求5连或6连起手以发动全体攻击将之一次性收服。至于仙精灵，要等到3-6收服了伊布后再带上回来收服吧。而粉红蛋在开启了支援系统后，也可以带在身上回复，但不会进行攻击，以后选择支援精灵时要注意这点。

三、巨大森林(きょだいなもり)

这一关除了五代御三家，还有雷吉柱子一族可以全部入手。

3-1

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
580	蓝绒鸭	コアルヒー	Ducklett	水	1	—	—
501	小球獭	ミジュマル	Oshawott	水	1	—	—
502	双贝海獭	フタチマル	Dewott	水	2	—	15连击以上收服小球獭
408	铁头龙	ズガイドス	Cranidos	岩	1	—	—
410	盾甲龙	タテトプス	Shieldon	岩	1	—	—
377	雷吉洛克	レジロック	Regirock	岩	4	—	—

本关虽然名为森林，但却有柱子们作为BOSS登场，而且都是威力4星的二级神兽。隐藏精灵来说，15连击应该不算什么了吧？而挑战完本关，支援系统便也开启了，玩家可以去收服以前没收服到的隐藏精灵，当然也可以继续挑战接下来的关卡。

3-2

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
554	达摩娃娃	ダルマッカ	Darumaka	火	1	—	—
498	暖暖猪	ポカブ	Tepig	火	1	—	—
499	朝阳猪	チャオブー	Pignite	火	2	—	15连击以上收服暖暖猪
615	弗里基奥	フリージオ	Cryogonal	冰	2	—	—
473	猛犸猪	マンムー	Mamoswine	冰	3	—	—
378	雷吉阿伊斯	レジアイス	Regice	冰	4	—	—

第五代火系御三家前两形态和冰系们的关卡，比起火系，该关登场的冰系精灵还都蛮给力的，可以带上以前收服的克制属性来专门对付冰系敌精灵们。

3-3

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
556	玛拉卡花	マラカッチ	Maractus	草	1	—	—
495	藤叶蛇	ツタージャ	Snivy	草	1	—	—
496	藤爵蛇	ジャノビー	Servine	草	2	—	15连击以上收服藤叶蛇
436	多米拉	ドーミラー	Bronzor	钢	1	—	—
600	三齿轮	ギギアル	Klang	钢	2	—	—
379	雷吉斯提尔	レジスチル	Registeel	钢	4	—	—

第五代草系御三家相关的关卡，同样可以带上克制钢属性的精灵来对付钢系敌精灵们。

3-4

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
532	挟木小子	ドッコラー	Timburr	斗	1	—	—

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
533	擎钢力士	ドテッコツ	Gurdurr	斗	2	—	用克制属性收服挟木小子
559	愣头蜥蜴	ズルッグ	Scraggy	恶	1	—	—
560	兜帽蜥蜴	ズルズキン	Scrafty	恶	2	—	用克制属性收服愣头蜥蜴
424	双尾猴	エテボース	Ambipom	普通	2	—	—
486	雷吉基加斯	レジギガス	Regigigas	普通	4	—	—

三个属性的关卡，其中格斗系的挟木小子和恶系的愣头蜥蜴都需要用克制属性收服来开启隐藏精灵，用出战精灵中仙系的舔舔糖即可。而雷吉基加斯作为柱子们的老大在本作中虽然没有特性拖后腿，但实力也降得和三个小弟一样成了4星威力的二级神兽水准，而普通属性糟糕的克制使其在本作中的使用率甚至不如它的三个柱子小弟。

3-5

开启条件：集齐小球獭、双贝海獭、暖暖猪、朝阳猪、藤叶蛇和藤爵蛇。

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
500	炎武猪	エンブオー	Emboar	火	3	潜力	—
503	大剑海獭	ダイケンキ	Samurott	水	3	潜力	—
497	藤王蛇	ジャローダ	Serperior	草	3	5格之力	—

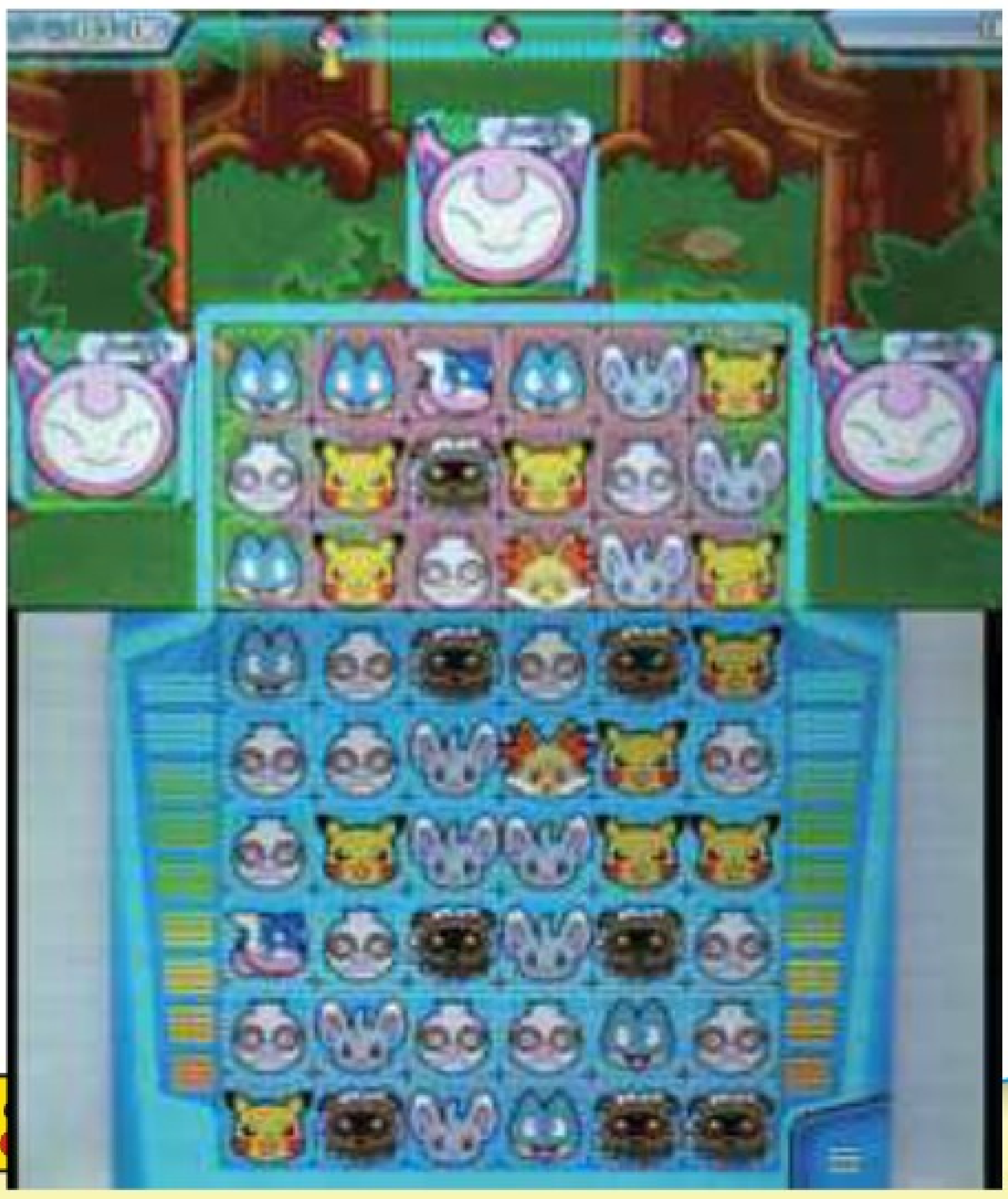
五代御三家最终形态的车轮战，虽然难度和之前的两个5小关难度相仿，但由于这里可以带支援且玩家也更熟悉系统和操作，因此这里应该不会觉得难了吧？

3-6

开启条件：3-1～3-4全部获得A或S评价。

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
300	玲珑猫	エネコ	Skitty	普通	1	—	—
301	优雅猫	エネコロロ	Delcatty	普通	2	—	—
133	伊布	イーブイ	Eevee	普通	1	—	—
134	水精灵	シャワーズ	Vaporeon	普通	3	—	用水属性收服伊布
135	雷精灵	サンダース	Jolteon	普通	3	—	用电属性收服水精灵
136	火精灵	ブースター	Flareon	普通	3	—	用火属性收服雷精灵

收集初代伊布一家的一关，真正想收集齐水、雷、火三精灵，需要带上三个支援精灵、也就是通关后来挑战才能将伊布初代的三个形态集齐。当然，在此之前可以去把2-6的仙精灵先收了。



四、天空遗迹（てんくうのいせき）

三世代的海洋大地天空之章，连御三家都是三世代的。

4-1

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
425	飘飘鬼	フワンテ	Drifloon	鬼	1	—	—
429	巫妖	ムウマ-ジ	Mismagius	鬼	3	—	—
357	草雷龙	トロピウス	Tropius	草	2	潜力	—
252	树蜥蜴	キモリ	Treecko	草	1	—	用草属性收服草雷龙
253	丛林蜥蜴	ジュプトル	Grovyle	草	2	—	一击收服树蜥蜴
254	森林蜥蜴	ジュカイン	Sceptile	草	3	5格之力	一击收服丛林蜥蜴
477	夜幽魂	ヨノワ-ル	Dusknoir	鬼	3	—	—

鬼属性和草属性的一关，其中树蜥蜴的出现条件略刁钻，需要专门带草属性的来战斗，倒是其进化形态可以用出战精灵中的冰系的雪侏儒或毒系的溶食兽来解决掉。

4-2

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
520	灰鸠	ハト-ボ-	Tranquill	飞	2	—	—
714	音波蝠	オンバット	Noibat	飞	1	—	—
565	坚甲龟	アバゴ-ラ	Carracosta	水	2	—	—
258	水跃鱼	ミズゴロウ	Mudkip	水	1	—	用水属性收服坚甲龟
259	沼跃鱼	ヌマクロ-	Marshtomp	水	2	—	一击收服水跃鱼
260	巨沼怪	ラグラ-ジ	Swampert	水	3	5格之力	一击收服沼跃鱼
382	海皇牙	カイオ-ガ	Kyogre	水	5	—	—

和上一小关的属性克制关系完全相同的隐藏口袋妖怪开启条件——先用同属性开启初级形态，然后用克制属性收服。值得一提的是本关最后可以收服到本作第一个一级神兽，即5星威力的海皇牙。战斗时，水属性的要自己带支援精灵，克制属性就用盒子里出战的落雷兽吧。

4-3

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
552	痞鳄鱼	ワルビル	Krokorok	地	2	—	—
338	太阳岩	ソルロック	Solrock	岩	2	—	白天出现
337	月亮石	ルナト-ン	Lunatone	岩	2	—	晚上出现
555	达摩狒狒	ヒヒダルマ	Darmanitan	火	3	—	—
255	小火鸡	アチャモ	Torchic	火	1	—	用火属性收服达摩狒狒
256	斗力鸡	ワカシャモ	Combusken	火	2	—	一击收服小火鸡
257	火鸡斗士	バシャ-モ	Blaziken	火	3	停止攻击	一击收服斗力鸡
383	古拉顿	グラ-ドン	Groudon	地	5	—	—

太阳岩和月亮石分别要在白天和夜晚收服，这个要注意。而其他隐藏精灵开启套路就和前两个小关完全相同了，只不过达摩狒狒更强。开启小火鸡的火系精灵要

自带，而克制小火鸡和斗力鸡的任务就交给方块盒子里的盾甲龙好了。而古拉顿作为地系的5星威力一级主神，在以后的战斗中也会派上相当大的用场。

4-4

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
669	花贝贝	フラベベ	Flabebe	仙	1	—	—
670	花仙子	フラエッテ	Floette	仙	2	—	同时收服三只花贝贝
671	花仙后	フラ-ジエス	Florges	仙	3	—	15连击以上收服花仙子
704	粘滑龙	ヌメラ	Goomy	龙	1	—	—
610	牙龙宝宝	キバゴ	Axew	龙	1	—	—
113	吉利蛋	ラッキ-	Chansey	普通	2	回复	—
621	棘飞龙	クリムガン	Druddigon	龙	2	—	—
384	雷库萨	レックウザ	Rayquaza	龙	5	—	—

芳缘三神最后的天龙雷库萨的关卡，而隐藏条件却在克制龙系的花贝贝一家。这关出现的吉利蛋的回复比粉红蛋自然更胜一筹。而这一关的隐藏条件也不是什么难点，但收服雷库萨时尽量追求一击收服，这样才能开启4-5。

4-5

开启条件：一击收服雷库萨。

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
359	灾兽	アブソル	Absol	恶	2	—	—
290	地忍虫	ツチニン	Nincada	虫	1	—	—
291	忍者蝉	テッカニン	Ninjask	虫	2	—	—
292	鬼蝉	ヌケニン	Shedinja	虫	2	—	支援口袋妖怪留有最少一个空格
380	拉迪亚斯	ラティアス	Latias	龙	4	停止攻击	—
381	拉迪奥斯	ラティオス	Latios	龙	4	5格之力	—

相比于隐藏口袋妖怪，该关卡本身的开启条件其实对玩家的操作要求更高些。水都兄妹都有特殊技能而且在战斗中都很实用。特别说一下鬼蝉，其出现条件是在支援栏留空最少一格时会出现，第一次挑战这里时由于支援栏只有1格，因此若想收服鬼蝉就不能携带支援口袋妖怪，如果不急的话可有等以后甚至通关后回来收服，当收服完战斗结束后，会发现支援栏的空位也被鬼蝉占领了。

4-6

开启条件：4-1～4-4全部获得A或S评价。

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
371	宝贝龙	タツベイ	Bagon	龙	1	—	—
372	甲壳龙	コモル-	Shelgon	龙	2	—	—
373	血翼飞龙	ボ-マンダ	Salamence	龙	3	—	—
132	百变怪	メタモン	Ditto	普通	1	变身	—
385	吉拉齐	ジラ-チ	Jirachi	钢	3	6格之力	图鉴完成数超过50%的情况下，用任一安侬收服百变怪

本关的第6小关比1-6的韩国小姐选美大赛更夸张，建议带个仙属性个头大的精灵来战（笔者带的是通关时收服的泽尼亚斯），一来方便与群龙作战，二来则从

视觉上减轻众安侬带来的视觉干扰，这关安侬登场种类不算多，多挑战挑战也还不算难，但给百变怪的最后一下攻击一定要由安侬来完成——图鉴完成率在图鉴里看，在下屏左上显示、如果没过半可以先不要急着收服吉拉齐。最后说下，本关收服的百变怪虽然可以作为支援精灵使用，但在战斗中并不会正常出现，依旧要满足百变怪下落条件才能出现，可以说是毫无用处。







五、神秘之泉（しんぴのいずみ/Mysterious Fountain）

该关卡的一些隐藏精灵条件会开启得环环相扣（如巴鲁郎和它的进化形态们），挑战时候一定要打起精神。

5-1

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
198	暗黑乌鸦	ヤミカラス	Murkrow	暗	1	—	—
393	圆企鹅	ポッチャマ	Piplup	水	1	—	—
394	金顶企鹅	ポッタイシ	Prinplup	水	2	—	同时收服两只圆企鹅
419	浮船鼬	フローゼル	Floatzel	水	2	—	—
215	狃拉	ニューラ	Sneasel	暗	2	—	—
461	玛狃拉	マニューラ	Weavile	暗	3	—	—
430	御乌鸦	ドンカラス	Honchkrow	暗	3	—	—

暗系搭配水系的一关，注意收金顶企鹅的开启条件就行了。

5-2

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
447	利欧鲁	リオル	Riolu	斗	1	—	—
387	苗芽龟	ナエトル	Turtwig	草	1	—	—
388	灌木龟	ハヤシガメ	Grotle	草	2	—	同时收服两只苗芽龟
455	猎牙草	マスキッパ	Carnivine	草	2	—	—
236	巴鲁郎	バルキー	Tyrogue	斗	1	—	—
237	卡波郎	カポエラー	Hitmontop	斗	2	潜力	带上巴鲁郎做支援口袋妖怪
106	沙瓦郎	サワムラー	Hitmonlee	斗	2	潜力	15连击以上击倒卡波郎
107	艾比郎	エビワラー	Hitmonchan	斗	2	潜力	15连击以上击倒卡波郎
448	卢卡里奥	ルカリオ	Lucario	斗	3	5格之力	—

需要挑战后带上收服的巴鲁郎再来挑战一次才可能完成全部收服的关卡，注意打倒卡波郎的连击数，即可让沙瓦郎和艾比郎在接下来的战斗中同时出现。顺便说下，5格之力的卢卡里奥以后可以作为格斗系支援的主力派出。

5-3

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
439	玛奈奈	マネネ	Mime	超能	1	—	—
390	小火猴	ヒコザル	Chimchar	火	1	—	—
391	猛火猴	モウカザル	Monferno	火	2	—	同时收服两只小火猴
177	天然雀	ネイティ	Natu	超能	1	—	—
178	天然鸟	ネイティオ	Xatu	超能	2	—	一击收服天然雀
467	烈焰火龙	ブーバーン	Magmortar	火	3	—	—
488	克蕾塞莉亚	クレセリア	Cresselia	超能	3	造墙	—

两个隐藏精灵，开启难度都不高。这里要注意的是收服的克蕾塞莉亚，其特殊技能造墙可以修补被敌精灵破坏的墙壁，但是无法输出攻击，所以选择它做支援的时候要注意这点。

5-4

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
161	大尾兽	オタチ	Sentret	普通	1	—	—
162	长尾兽	オオタチ	Furret	普通	2	—	—
137	3D龙	ポリゴン	Porygon	普通	1	—	15连击以上收服长尾兽
233	3D龙Ⅱ型	ポリゴン2	Porygon2	普通	2	—	30连击以上收服3D龙
203	双面鹿	キリンリキ	Girafarig	超能	2	—	—
475	艾雷特	エルレイド	Gallade	超能	3	—	—
480	由库西	ユクシ–	Uxie	超能	4	—	—
481	艾姆利特	エムリット	Mesprit	超能	4	—	—
482	阿库诺姆	アグノム	Azelf	超能	4	—	—

连续挑战精灵比较多的一关，其中3D龙Ⅱ型首次出现了30连击的要求所以要好好练一下连锁、尤其是批次结束及结束后的连锁。而BOSS战要同时面对三个二级神兽，尽量以5个或5个以上起手吧，压力大可以选择带个虫系或恶系的做支援。

5-5

开启条件：集齐圆企鹅、金顶企鹅、苗芽龟、灌木龟、小火猴和猛火猴。

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
535	音波蝌蚪	オタマロ	Tympole	水	1	—	—
332	恶人掌	ノクタス	Cacturne	草	2	—	—
240	布比火龙	ブビィ	Magby	火	1	—	—
395	钢帝企鹅	エンペルト	Empoleon	水	3	5格之力	—
389	巨树龟	ドダイトス	Torterra	草	3	潜力	—
392	豪火猴	ゴウカザル	Infernape	火	3	潜力	—

本身有明显开启要素的隐藏关而其中没有任何隐藏精灵的BOSS关，经历了初期的水、草、火三属性试练战后便要面对四代御三家的三个最终形态的车轮战，严阵以待吧。

5-6

开启条件：5-1～5-4全部获得A或S评价。

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
474	3D龙Z型	ポリゴンZ	Porygon-Z	普通	3	—	—
443	宝贝鲨龙	フカマル	Gible	龙	1	—	—
444	利齿鲨龙	ガバイト	Gabite	龙	2	—	—
445	叠翅鲨龙	ガブリアス	Garchomp	龙	3	停止攻击	—
492	塞伊米·大地	シェイミ·ランドフォルム	Shaymin Land Forme	草	2	6格之力	图鉴完成率达到60%后出现
492	塞伊米·天空	シェイミ·スカイフォルム	Shaymin Sky Forme	草	3	—	30连击以上收服塞伊米

由于塞伊米要在图鉴达成60%后才会出现，所以一周目可以不用考虑……等积攒了60%的图鉴后在挑战完叠翅沙龙后，大地形态的塞伊米会自动出现。而这一关的主要难点在于当完成了30收服塞伊米后要面对的天空形态塞伊米，天空塞伊米只要发动进攻，我方无论残余体力多少都会被秒杀，而且进攻倒计时超短。这就要求在收服大地塞伊米时就做好准备：在与大地形态塞伊米的战斗完成了30连以后，就在消除完当前的批次后，等下一批次的方块落下时，不进行消除而是进行匹配方块，只要接下来一步完成4个相连接着又能紧跟着完成3个相连，方能避免被天空塞伊米一击秒杀。

六、暗黑洞窟（あんこくどうくつ/Pitch-Black Cavern）

历代人气狠角色以及二世代御三家加入的一关，严阵以待吧。

6-1

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
23	阿柏蛇	アーボ	Ekans	毒	1	—	—
24	阿柏怪	アーボック	Arbok	毒	2	—	同时收服两只阿柏蛇
434	毒鼬	スカンプー	Stunky	毒	1	—	—
123	飞天螳螂	ストライク	Scyther	虫	2	—	—
127	大钳甲虫	カイロス	Pinsir	虫	2	—	—
212	铁甲螳螂	ハッサム	Scizor	虫	3	—	30连击以上收服飞天螳螂
435	暴鼬	スカタンク	Skuntank	毒	2	—	—

难点同样在于开启铁甲螳螂的30连击，值得注意的是虽然铁甲螳螂在大钳甲虫之后，但开启条件和大钳甲虫没有任何关系，只要飞天螳螂满足30连收服就可以出现铁甲螳螂了。

www.dooland.com

6-2

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
299	磁鼻	ノズパス	Nosepass	岩	2	—	—
476	大磁鼻	ダイノーズ	Probopass	岩	3	—	30连击以上收服磁鼻
324	火炭龟	コータス	Torkoal	火	2	—	—
304	小哥特拉	ココドラ	Aron	钢	1	—	—
305	哥特拉兽	コドラ	Lairon	钢	2	—	—
306	哥特拉王	ボスゴドラ	Aggron	钢	3	—	30连击以上收服哥特拉兽
485	炎钢兽	ヒードラン	Heatran	火	4	—	—

面对岩、钢、火三系的狠家伙，隐藏精灵开启条件简单粗暴，两个30连击一开始可能会吃不消，实在嫌累可以分两次来收服挑战。

6-3

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
607	烛灯鬼	ヒトモシ	Litwick	鬼	1	—	—
92	鬼斯	ゴース	Gastly	鬼	1	—	—
93	鬼斯通	ゴースト	Haunter	鬼	2	—	—
94	耿鬼	ゲンガー	Gengar	鬼	3	—	35连击以上收服鬼斯通
608	油灯鬼	ランプラー	Lampent	鬼	2	—	—
609	吊灯鬼	シャンデラ	Chandelure	鬼	3	—	—

没什么太大难点，但耿鬼出现他要求的连击数为本作最高的35连击。

6-4

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
238	迷唇娃	ムチュール	Smoochum	冰	1	—	—
124	红唇姐	ルージュラ	Jynx	冰	2	—	用冰属性收服迷唇娃
459	雪松人	ユキカブリ	Snover	草	1	—	—
460	雪巨人	ユキノオー	Abomasnow	草	2	—	连击总数达到30以上收服两只雪松人
624	手刀兵士	コマタナ	Pawniard	恶	1	—	—
625	手刀超人	キリキザン	Bisharp	恶	2	—	—
491	达库莱	ダークライ	Darkrai	恶	4	5格之力	—

本关的雪巨人出现条件是两只雪松人的连击总数达到30，换句话说以5或6连起手的话，达到15连就可以开启雪巨人了。这关真正难点是一击收服达库莱来开启6-5，用之前拥有5格之力特殊技能的卢卡里奥以5连开局吧。

6-5

开启条件：一击收服达库莱。

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
152	菊草叶	チコリータ	Chikorita	草	1	—	—
153	贝利叶	ベイリーフ	Bayleef	草	2	—	用克制属性收服菊草叶
154	巨龙花	メガニウム	Meganium	草	3	5格之力	用克制属性收服贝利叶
155	火球鼠	ヒノアラシ	Cyndaquil	火	1	—	—
156	烈焰鼠	マグマラシ	Quilava	火	2	—	用克制属性收服火球鼠

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
157	爆风鼠	バクフ–ン	Typhlosion	火	3	潜力	用克制属性收服烈焰鼠
158	小锯鳄	ワニノコ	Tododile	水	1	—	—
159	蛮力鳄	アリゲイツ	Croconaw	水	2	—	用克制属性收服小锯鳄
160	大力鳄	オ–ダイル	Feraligtr	水	3	潜力	用克制属性收服蛮力鳄

二世代御三家集体出动的一关，关卡中的樱桃草、小球飞鱼、熔岩蛞蝓和毒斗蛙都是可以克制御三家的属性，可以利用一下。

6-6

开启条件：6-1～6-4全部获得A或S评价。

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
374	铁哑蟹	ダンバル	Beldum	钢	1	—	—
375	悬浮蟹	メタング	Metang	钢	2	—	—
376	重钢蟹	メタグロス	Metagross	钢	3	—	30连击以上收服悬浮蟹
66	腕力	ワンリキ–	Machop	斗	1	潜力	—
296	幕下力士	マクノシタ	Makuhita	斗	1	—	—
297	超力张手	ハリテヤマ	Hariteyama	斗	2	—	—
386	迪奥希斯	デオキシス	Deoxys	超	4	停止攻击	—

就隐藏要素来说本关的难度尚可，但迪奥希斯可是很厉害的，要做好恶战的准备。





七、神圣荒野（せいなるこうや）

五世代二级神兽三剑客和三飞神加入的一关，虽然本大关位置在所有关卡里居中，但本关的难度却堪称全游戏中最高的……

7-1

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
529	掘地鼹鼠	モグリュー	Drilbur	地	1	—	—
530	钢钻鼹鼠	ドリュウズ	Excadrill	地	3	—	同时收服两只掘地鼹鼠
524	地滚岩	ダンゴロ	Roggenrola	岩	1	—	—
525	猎捕岩	ガントル	Boldore	岩	2	—	—
526	盖亚岩	ギガイアス	Gigalith	岩	3	—	30连击以上收服两只猎捕岩
611	剑牙龙	オノンド	Fraxure	龙	2	—	—
612	戟牙龙	オノノクス	Haxorus	龙	3	—	—
647	凯路迪欧	ケルディオ	Keldeo	水	3	6格之力	带上五世代的三剑客：科巴鲁昂、比里基昂和特拉齐昂

这一关我方盒子中的吸盘魔偶会造墙但不会攻击，游戏中要注意并善加利用。而难点则是盖亚岩的出现条件，两只必须同时收服且达到30连击，和前面雪巨人的出现条件还是有区别的。而凯路迪欧的出现条件在一周目根本无法完成，等通关后开启三个支援后再回来收服吧——收服凯路迪欧简单，难的是要带三个支援剑客使得连锁难度大大提升，而在与凯路迪欧的战斗中真正能用上的也就是草剑客比里基昂，而且一击收服凯路迪欧还是隐藏关卡7-5的开启条件。

7-2

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
527	毛球蝠	コロモリ	Woobat	超能	1	—	—
528	爱心蝠	ココロモリ	Swoobat	超能	2	—	—
599	钢齿轮	ギアル	Klink	钢	1	—	—
601	复合齿轮	ギギギアル	Klinklang	钢	3	—	同时收服4只钢齿轮
98	大钳蟹	クラブ	Krabby	水	1	—	—
99	巨钳蟹	キングラー	Kingler	水	2	—	同时收服2只大钳蟹
638	科巴鲁昂	コバルオン	Cobalion	钢	4	—	—

隐藏条件来说同时收服应该是最简单的了，所以说本关的难度整体上并不高。

7-3

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
619	功夫鼬	コジョフー	Mienfoo	斗	1	—	—
620	大师鼬	コジョンド	Mienshao	斗	2	—	20连击以上收服功夫鼬
632	铁壳蚁	アイアント	Durant	虫	2	—	—
631	火犰狳	クイタラン	Heatmor	火	2	—	同时收服4只铁壳蚁
567	霸空祖鸟	アーケオス	Archeops	岩	2	—	—
633	小角龙	モノズ	Deino	恶	1	—	—
634	双头龙	ジヘッド	Zweilous	恶	2	—	同时击倒2只小角龙
635	三颜龙	サザンドラ	Hydreigon	恶	3	—	20连击以上收服双头龙
639	特拉奇昂	テラキオン	Terrakion	岩	4	—	—

增加了20连击开启的隐藏精灵，不过难度都不算高，挑战时也特别注意一下铁壳蚁以及三颜龙一家的属性哦。

7-4

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
546	小叶棉	モンメン	Cottonee	草	1	—	用克制属性收服小叶棉
547	妖精棉	エルフ–ン	Whimsicott	草	2	—	—
548	金香娃娃	チュリネ	Petilil	草	1	—	—
549	金香仙子	ドレディア	Lilligant	草	2	—	同时收服三只金香娃娃
543	节蜈蚣	フシデ	Venipede	虫	1	—	—
544	轮蜈蚣	ホイ–ガ	Whirlipede	虫	2	—	—
545	大角蜈蚣	ペンドラ–	Scolipede	虫	3	—	20连击以上收服轮蜈蚣
122	吸盘魔偶	バリヤ–ド	Mr. Mime	超能	2	造墙	—
640	比里基昂	ビリジオン	Virizion	草	4	—	—

本关的三个隐藏精灵开启方式各不相同，收服时候留意一下就好。吸盘魔偶和之前作为盒子中方块出现时一样，能修补墙壁但是无法攻击，选择支援精灵的时候要注意。

7-5

开启条件：一击收服凯路迪欧。

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
641	托尔涅罗斯	トルネロス	Tornadus	飞	4	潜力	—
642	波尔托罗斯	ボルトロス	Thundurus	电	4	停止攻击	—
645	拉恩德伦斯	ランドロス	Landorus	地	4	蛮力	支援中有托尔涅罗斯和波尔托罗斯
640	比里基昂	ビリジオン	Virizion	草	4	—	—

堪称本作难度最高的一战，与土地神拉恩德伦斯的战斗难度非常高，要把它一击收服更是极其困难，而三飞神又无一例外都是高体力（达到3000）、高防御、高攻击，且一击破坏盒子边框第二下就直接突入盒子内部。本关出战的我方口袋妖怪又很弱小，所以初期挑战时难度极大，甚至收服拉恩德伦斯都会累到崩溃。

在挑战一击收服拉恩德伦斯战斗的必带支援中，风神拉恩德伦斯完全是打酱油，雷神波尔托罗斯的高攻击和麻痹技能倒可以好好利用来攻击风神，第三个支援精灵则推荐海皇牙、帕鲁基亚这样神兽级的水系精灵或具有5之力技能的水系御三家，以加大一击收服拉恩德伦斯的概率。

开场时如果有三个或更多的雷神便可以从雷神的方块连接起手，这样即便是中途中断没能一击秒杀风神，也能短时间封住它的攻击，中断后有雷神可以起手就继续用雷神，没有雷神就凑合用电飞鼠。当觉得风神可以被干掉后，在该批次清除完



毕后，接下来的批次中便把沙鳄鱼尽可能按照6连来准备好，然后中断连锁，杀掉风神，尽量以开场6连的翻倍攻击来迎战雷神波尔托罗斯，如果不能把雷神秒杀接下来会陷入苦战，但也不要放弃。

当预感差不多可以收服雷神后，同样坚持完本批次后，把水系的神兽或水系主角尽可能6连或5连来准备好，接着以最大的攻击力配合属性相克起手，接下来就是玩家的熟练和反应了。总之难度很大要有耐心，等收服了土地神拉恩德伦斯，后面的就都不是个事儿了。顺便说下，这一关在选择支援时，把波尔托罗斯放在第一位，在版面中出现的几率貌似会增大。而且作为可以停止攻击的、4星威力的二级神兽，以后雷神也可以重点培养下。

7-6

开启条件：一击收服拉恩德伦斯。

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
173	皮宝宝	ピィ	Cleffa	仙	1	—	—
37	六尾	ロコン	Vulpix	火	1	—	—
38	九尾	キュウコン	Ninetales	火	2	—	—
298	利利鼠	ルリリ	Azurill	仙	1	—	—
572	奇拉米	チラーミィ	Minccino	普通	1	—	—
242	快乐蛋	ハピナス	Blissey	普通	3	—	—
648	梅萝爱塔	メロエッタ	Meloetta	超能	3	6格之力	图鉴完成率超过70%后出现

本关要注意的是皮宝宝和利利鼠都是仙属性，而快乐蛋收服后也可以成为日后我方最强的回血主力。而惟一的隐藏要素梅萝爱塔没什么好说的，等图鉴完成70%后再来挑战吧。

八、破裂之岛（やぶれたしも /Distortion Island）

四世代时空创世神话诸神登场的一关，努力把四代诸神收服吧！

8-1

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
175	波可比	トゲピー	Togepi	仙	1	—	—
176	飞翼兽	トゲチック	Togetic	仙	2	—	—
433	祈福铃	リーシャン	Chingling	超能	1	—	—
358	风铃	チリーン	Chimecho	超能	2	—	—
196	光精灵	エーフィ	Espeon	超能	3	—	白天出现
197	月精灵	ブラッキー	Umbreon	恶	3	—	晚上出现
468	光翼兽	トゲキッス	Togekiss	仙	3	—	—

仙超带个恶的属性组合，其中的两个隐藏精灵的开启条件很直接，白天、晚上分别挑战一次吧。

8-2

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
239	电力兽	エレキッド	Elekid	电	1	—	—
125	电击兽	エレブー	Electabuzz	电	2	—	一击收服电力兽
466	魔电兽	エレキブル	Electivire	电	3	停止攻击	一击收服电击兽
285	蘑蘑菇	キノココ	Shroomish	草	1	—	—
286	蘑菇斗士	キノガッサ	Breloom	草	2	—	—
81	小磁怪	コイル	Magnemite	电	1	—	—
82	三合一磁怪	レアコイル	Magneton	电	2	—	—
462	UFO磁怪	ジバコイル	Magnezone	电	3	—	—

电气与草系共同出场的一关，其中两个是四代才出的最终进化形态，电击兽和魔电兽的出现条件都是一击收服，带上强力的支援精灵出战吧！

8-3

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
458	小球飞鱼	タマンタ	Mantyke	水	1	—	—
226	巨翅飞鱼	マンタイン	Mantine	水	2	—	同时收服2只小球飞鱼
328	大颚蚁	ナックラー	Trapinch	地	1	—	—
329	沙漠蜻蜓	ビブラーバ	Vibrava	地	2	—	一击收服大颚蚁
330	沙漠飞龙	フライゴン	Flygon	地	3	—	一击收服沙漠蜻蜓
437	多塔克	ドータクン	Bronzong	钢	2	—	—
483	迪亚路卡	ディアルガ	Dialga	钢	5	—	—
484	帕鲁基亚	パルキア	Palkia	水	5	—	—

时空双神共同登场的一关，还是很强的。隐藏要素方面，如果对自己连击没信心可以带5格之力的草主角，一来增加对大颚蚁和沙漠蜻蜓的伤害，二来也增加了对帕鲁基亚的对抗筹码。这一关中沙漠飞龙以及时空双神的属性都需要特别留意一下。

8-4

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
302	鬼精灵	ヤミラミ	Sableye	恶	2	—	—
442	米卡尔鬼	ミカルゲ	Spiritomb	鬼	2	—	支援中有鬼系口袋妖怪
409	战槌龙	ラムパルド	Rampardos	岩	2	—	—
411	钢盾龙	トリデプス	Bastiodon	岩	2	—	—
479	电鬼	ロトム	Rotom	电	2	5格之力	支援中有电系口袋妖怪
356	夜行鬼	サマヨール	Dusclops	鬼	2	—	—
487	基拉帝纳	ギラティナ	Giratina	鬼	5	5格之力	—

鬼系老大、冥王基拉帝纳的关卡，要备全两个属性的精灵才能开启本关全部的隐藏精灵，其实由于本关需要一击收服基拉帝纳才会开启8-5，因此推荐两次挑战——一次带电系收服电鬼，一次带鬼系收服米卡尔鬼，同时增加克制基拉帝纳的精灵种类争取一击收服。

www.dooland.com

8-5

开启条件：一击收服基拉帝纳。

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
246	幼甲兽	ヨ−ギラス	Larvitar	岩	1	—	—
247	蛹甲兽	サナギラス	Pupitar	岩	2	—	—
248	巨甲龙	バンギラス	Tyranitar	岩	3	—	—
493	阿尔修斯	アルセウス	Arceus	普通	5	蛮力	—

隐藏关，没什么隐藏要素，BOSS是阿尔修斯。而一击收服这位创世大神是8−6的开启条件。

8-6

开启条件：一击收服阿尔修斯。

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
86	小海狮	パウワウ	Seel	水	1	—	—
90	长舌贝	シェルダ−	Shellder	水	1	—	—
320	皮皮鲸	ホエルコ	Wailmer	水	1	—	—
321	鲸鱼王	ホエルオ−	Wailord	水	2	—	—
490	玛娜菲	マナフィ	Manaphy	水	3	—	—
489	菲奥娜	フィオネ	Phione	水	2	—	支援中有玛娜菲

无论从难度还是隐藏要素都很一般的关卡，反倒是该关卡本身开启条件更考验玩家的连锁消除。

九、龙之丘（ドラゴンのおか /Dragon Hill）

五世代群龙云集的关卡，除了莱希拉姆、泽克罗姆和丘雷姆，连合体后的白丘雷姆和黑丘雷姆也都有登场。

9-1

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
541	叶茧蚕	クルマユ	Swadloon	虫	2	—	—
542	叶娘蚕	ハハコモリ	Leavanny	虫	3	—	—
597	铁刺种子	テッシ−ド	Ferroseed	草	1	—	—
568	废袋怪	ヤブクロン	Trubbish	毒	1	—	—
569	废箱怪	ダストダス	Garbodor	毒	2	—	30连击以上收服废袋怪
626	爆蛮牛	バッフロン	Bouffalant	普通	2	—	—
531	塔本奈	タブンネ	Audino	普通	1	—	用普通系收服爆蛮牛
598	铁盘坚果	ナットレイ	Ferrothorn	草	3	—	—

登场精灵比较多的一局，其中的塔本奈可以用3D龙收服爆蛮牛来开启，塔本奈不会回复特殊技能有些出乎意料……

9-2

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
116	墨海马	タッツー	Horsea	水	1	—	—
117	海刺龙	シードラ	Seadra	水	2	—	—
581	湾天鹅	スワンナ	Swanna	水	2	—	—
562	假面亡灵	デスマス	Yamask	鬼	1	—	—
563	鬼棺亡灵	デスカーン	Cofagrigus	鬼	2	—	同时收服3只假面亡灵
561	辛波拉	シンボラー	Sigilyph	超能	2	—	—
230	刺龙王	キングドラ	Kingdra	水	3	—	—

到这个时候，同时收服这种隐藏要素开启条件应该难不住大伙了吧？最后的刺龙王仍然是水属性，草、电的攻击可以尽情往他身上招呼。

9-3

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
587	电飞鼠	エモンガ	Emolga	电	1	—	—
618	电鲶鱼	マッギョ	Stunfisk	地	2	—	支援中有地系口袋妖怪
622	鬼护卫	ゴビット	Golett	地	1	—	—
623	鬼重甲	ゴルーグ	Golurk	地	2	—	一击收服鬼护卫
576	哥特塞尔	ゴチルゼル	Gothitelle	超能	3	—	—
579	细胞十字	ランクルス	Reuniclus	超能	3	5格之力	支援中有细胞球和细胞团
603	电鳗鱼	シビビール	Eelektrik	电	2	—	—
604	电鳗王	シビルドン	Eelektross	电	3	—	—
643	莱希拉姆	レシラム	Reshiram	龙	5	—	—
646	白丘雷姆	ホワイトキュレム	White Kyurem	龙	5	停止攻击	支援中有丘雷姆

隐藏要素比较多的一关，其中电鲶鱼和鬼重甲兄弟都属于地系、而莱西拉姆和白丘雷姆都是龙系，别搞错了属性。细胞十字相关的两只进化前形态需要在后面的在12-6中收服到，而在收服时，细胞球和细胞团在颜色上小有混淆，但体积毕竟不一样所以干扰不大。白丘雷姆也要收复丘雷姆后回来收服，不过当支援中有丘雷姆后，当与电鳗王战斗后下一个就是白丘雷姆，而不会去挑战原本的莱希拉姆。

9-4

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
570	佐罗亚	ゾロア	Zorua	恶	1	—	—
571	佐罗亚克	ゾロアーク	Zoroark	恶	3	—	同时收服3只佐罗亚
582	香冰娃娃	バニプッチ	Vanillite	冰	1	—	—
583	甜筒娃娃	バニリッチ	Vanillish	冰	2	—	同时收服3只香冰娃娃
584	双子甜筒	バイバニラ	Vanilluxe	冰	3	—	同时收服2只甜筒娃娃
534	双柱力王	ローブシン	Conkeldurr	斗	3	—	—
644	泽克罗姆	ゼクロム	Zekrom	龙	5	—	—
646	黑丘雷姆	ブラックキュレム	Black Kyurem	龙	5	潜力	支援中有丘雷姆

属于泽克罗姆和黑丘雷姆的关卡，隐藏精灵的出现条件都是最简单的同时收服。而黑丘雷姆和上一关收服白丘雷姆一样，当支援中有丘雷姆时，收服双柱力王后就会出现黑丘雷姆而不会出现泽克罗姆。





9-5

开启条件：莱希拉姆和泽克罗姆全部为一击收服。

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
41	超音蝠	ズバット	Zubat	毒	1	—	—
42	大嘴蝠	ゴルバット	Golbat	毒	2	—	—
169	叉字蝠	クロバット	Crobat	毒	3	—	同时收服3只大嘴蝠
646	丘雷姆	キュレム	Kyurem	龙	5	5格之力	—

关卡本身开启条件比关卡下隐藏精灵难得多的一关，开启后收服了丘雷姆，就可以回去收服白丘雷姆和黑丘雷姆了。

9-6

开启条件：收服了白丘雷姆和黑丘雷姆。

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
77	小火马	ポニータ	Ponyta	火	1	—	—
78	烈焰马	ギャロップ	Rapidash	火	2	—	—
636	火毛虫	メラルバ	Larvesta	虫	1	—	—
637	烈火蛾	ウルガモス	Volcarona	虫	3	—	—
494	比克提尼	ビクティニ	Victini	超能	3	6格之力	—
649	盖努塞克特	ゲノセクト	Genesect	虫	4	潜力	图鉴完成率达到80%以上

火虫出动的一关，烈火蛾和盖努塞克特为虫系、比克提尼为超能系，这些属性记得别弄错了。本关中的惟一隐藏精灵是五世代的幻兽盖努塞克特（剧场版的红色版哦）则要图鉴完成到80%才行，等以后再来收服吧。

十、秩序山（ちつじょのやま /Mountain of Order）

一周目的最后一关，关卡的最后将面对泽尼亚斯、伊维塔尔和基加迪展开车轮战，做好面对强敌的准备了吗?

10-1

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
676	特里米安犬	トリミアン	Furfrou	普通	2	—	—
115	袋龙	ガル−ラ	Kangaskhan	普通	2	—	30连击以上收服特里米安犬
685	舔舔奶糕	ペロリ−ム	Slurpuff	仙	2	—	—
683	芬芳鸟	フレフワン	Aromatisse	仙	2	—	—
87	白海狮	ジュゴン	Dewgong	水	2	—	—
91	铁甲贝	パルシエン	Cloyster	水	2	—	—
35	皮皮	ピッピ	Clefairy	仙	1	—	—
36	皮可西	ピクシ−	Clefable	仙	2	—	用仙属性收服皮皮
143	卡比兽	カビゴン	Snorlax	普通	3	—	—

作为流程最后一关的起始小关，本关登场的精灵已经鲜有1星威力的了，其中隐藏要素中的皮可西要用到仙属性，方块盒子中没有仙属性，所以记得带一个仙属性的支援。

10-2

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
677	超能猫	ニャスパ−	Espurr	超能	1	—	—
678	神秘猫・雌	ニャオニクス・メス	Meowstic Female	超能	2	—	—
678	神秘猫・雄	ニャオニクス・オス	Meowstic Male	超能	2	—	支援中有雌性神秘猫
710	小鬼南瓜	バケッチャ	Pumpkaboo	鬼	1	—	—
711	度魂南瓜	パンプジン	Gourgeist	鬼	2	—	30连击以上收服小鬼南瓜
663	火矢鹰	ファイアロ−	Talonflame	火	3	—	—
59	风速狗	ウインディ	Arcanine	火	2	—	支援中有卡蒂狗
668	火焰狮・雄	カエンジシ・オス	Pyroar Male	火	2	—	—
668	火焰狮・雌	カエンジシ・メス	Pyroar Female	火	2	—	支援中有雄性火焰狮
65	胡地	フ−ディン	Alakazam	超能	3	造墙	—

又是隐藏精灵众多的一关，雄性神秘猫和雌性火焰狮带上需要的精灵重复挑战即可，风速狗相关的卡蒂狗则要到12-3才能收到因此不用着急，真正有些挑战的还是度魂南瓜的30连击。而胡地作为BOSS虽然很厉害，但其特殊技能是造墙，作为我方方块时无法进攻，所以选择支援时要留意一下。

10-3

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
712	冰笋兽	カチコ−ル	Bergmite	冰	1	—	—
690	藻海马	クズモ−	Skrelp	毒	1	—	—

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
691	藻海龙	ドラミドロ	Dragalge	毒	2	—	用克制属性收服藻海马
75	隆隆石	ゴローン	Graveler	岩	2	—	—
76	隆隆岩	ゴローニャ	Golem	眼	3	—	—
110	双弹瓦斯	マタドガス	Weezing	毒	2	—	—
698	冻土龙	アマルス	Amaura	岩	1	—	—
699	极光龙	アマルルガ	Aurorus	岩	2	—	用冻土龙收服冻土龙
713	冰船兽	クレベース	Avalugg	冰	3	5格之力	—

隐藏要素不多，但很多双属性变单属性的精灵在本关中出现且比较容易弄混，如藻海马和藻海龙是毒系而非龙系，冻土龙和极光龙是岩石系而非冰系。极光龙则需要在挑战一次收服冻土龙后带上作为支援再挑战本关，用冻土龙对野生冻土龙予以收服，才能满足极光龙出现的条件——该挑战的难度略高之处在于游戏中冻土龙和现有的迷你龙有些轻度撞脸，不过打一打就会很容易分辨出来了。

10-4

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
686	魔乌贼	マーイーカ	Inkay	恶	1	—	—
687	暴君乌贼	カラマネロ	Malamar	恶	2	—	30连击以上收服反转乌贼
701	摔角翼人	ルチャブル	Hawlucha	斗	2	—	—
715	音波飞龙	オンバーン	Noivern	飞	2	—	支援中有音波蝠
705	蜗滑龙	ヌメイル	Sliggoo	龙	2	—	—
706	软体龙	ヌメルゴン	Goodra	龙	3	—	30连击以上收服蜗滑龙
716	泽尼亚斯	ゼルネアス	Xerneas	仙	5	5格之力	—
717	伊维塔尔	イベルタル	Yveltal	恶	5	5格之力	—
718	基加迪	ジガルデ	Zygarde	龙	5	5格之力	—

作为一周目的最后一关，难度是相当有保证的，六世代X、Y、Z三大主神的车轮大战尤其精彩，其中对Z神基的一战中，我方收服的除了龙系以外的一线神兽会全部登场，换句话说就是一大堆完全不克制它的神兽上来稀释战局……由于基加迪是龙系，所以，以古拉顿或迪亚路卡作为起手吧。而隐藏精灵中，音波飞龙需要的音波蝠之前在4-2就可以收到，另外也注意音波飞龙是飞行系而非龙系。战斗之后，拥有5格之力技能的《X・Y》三主神做支援会对以后的挑战有相当大的帮助。

10-5

开启条件：未确认但已开启，后文详细说明。

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
16	波波	ポッポ	Pidgey	飞	1	—	—
17	比比鸟	ピジョン	Pidgeotto	飞	2	—	同时收服2只波波
18	比雕	ピジョット	Pidgeot	飞	2	—	30连击以上收服比比鸟
396	胖胖翁	ムックル	Starly	飞	1	—	—
397	大胖翁	ムクバード	Staravia	飞	2	—	同时收服3只胖胖翁
398	惊目翁	ムクホーク	Staraptor	飞	3	—	30连击以上收服大胖翁
144	急冻鸟	フリーザー	Articuno	冰	4	6格之力	—
145	闪电鸟	サンダー	Zapdos	电	4	6格之力	一击收服急冻鸟
146	火焰鸟	ファイヤー	Moltres	火	4	6格之力	一击收服闪电鸟

说下开启条件：笔者在通关后再次挑战，把10–1～10–4的全部收服且得到A及S的评价便开启了，由于关卡开启后无法重新确认，所以具体条件目前笔者也拿不准，但大家按照笔者的办法肯定会开启。

两个30连消和两次一击收服都是难点，特别提醒的是，关东三神鸟在本作中的属性分别是冰、电、火，没有飞，做起手攻击决定属性时别弄错了，火焰鸟在登场后我方会有大量的伊布家族乱入稀释场面的局面，找到水精灵做起手攻击稳稳地连下去就可以了。

10–6

开启条件：收服急冻鸟、闪电鸟和火焰鸟。

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
79	呆呆兽	ヤドン	Slowpoke	超能	1	—	—
80	呆河马	ヤドラン	Slowbro	超能	2	—	—
199	呆呆王	ヤドキング	Slowking	超能	3	—	—
151	梦幻	ミュウ	Mew	超能	3	6格之力	—
150	超梦	ミュウツ–	Mewtwo	超能	5	6格之力	支援中有梦幻

呆呆兽一家和梦幻、超梦的超能系大联谊，也是本作少有的只有一个属性的关卡。本关点之一是刚进入时满目一片白，带梦幻去收服超梦更加大了视觉上误判的概率。

这一关隐藏要素的不确定之处在于笔者不确定梦幻是否需要开启图鉴，因为笔者挑战时图鉴的完成数已经66%了，梦幻和呆呆王这两个虽然看起来一般但实际上血特别厚，而隐藏BOSS超梦虽然体力和防御都极高，但攻击以及对方块盒子的破坏并不如伊宿三飞神那么夸张。

十一、丛林狩猎园（サファリジャングル/Safari Jungle）

作为狩猎园，十一大关的特殊之处在于一周之内每天出现的口袋妖怪都不一样，所以隐藏口袋妖怪相对也就很多，每天记得收服就可以。

周一 –1

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
19	小拉达	コラッタ	Rattata	普通	1	—	—
206	土龙	ノコッチ	Dunsparce	普通	1	—	—
234	惊角鹿	オドシシ	Stantler	普通	1	—	—
351	天气娃娃	ポワルン	Castform	普通	1	—	用克制属性收服惊角鹿
322	圆顶骆驼	ドンメル	Numel	火	1	—	—
201	安侬・A	アンノ–ン	Unown	超能	1	—	用克制属性收服圆顶骆驼
399	比帕水獭	ビッパ	Bidoof	普通	1	—	—
427	咪咪兔	ミミロル	Buneary	普通	1	—	—
431	卷尾猫	ニャルマ–	Glameow	普通	1	—	—
287	懒猴	ナマケロ	Slakoth	普通	1	—	—
288	过动猿	ヤルキモノ	Vigoroth	普通	1	—	—
289	懒猴王	ケッキング	Slaking	普通	2	潜力	一击收服过动猿

大多数是普通系小不点，除了懒猴王清一色1星威力，但敌精灵数量众多，所以整场打下来并不轻松。由于盒子里没有克制普通系和火系的精灵，所以需要专门携带支援精灵，

周一 -2

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
20	拉达	ラッタ	Raticate	普通	2	—	—
126	鸭嘴火龙	ブーバー	Magmar	火	2	—	—
190	手尾猴	エイパム	Aipom	普通	1	—	—
216	可爱熊	ヒメグマ	Teddiursa	普通	1	—	—
217	威力熊	リングマ	Ursaring	普通	2	—	30连击以上收服可爱熊
218	熔岩蛞蝓	マグマッグ	Slugma	火	1	—	—
235	图图犬	ドーブル	Smeargle	普通	1	—	—
241	罐奶牛	ミルタンク	Miltank	普通	2	—	—
514	火烈猴	バオッキー	Simisear	火	2	—	—
201	安侬・B	アンノーン	Unown	超能	1	—	一击收服火烈猴
400	比渡水獭	ビーダル	Bibarel	普通	2	—	—
428	露帕兔	ミミロップ	Lopunny	普通	2	—	—
67	豪力	ゴーリキー	Machoke	斗	2	5格之力	—
68	怪力	カイリキー	Machamp	斗	3	6格之力	—

还是普通系，但强者较上一关多了很多，如果想增加一击收服火烈猴的成功率，可以带个克制的支援精灵。

周一 -3

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
219	熔岩蜗牛	マグカルゴ	Magcargo	火	2	—	—
327	圈圈熊	パッチール	Spinda	普通	1	—	—
335	利爪猫	ザングース	Zangoose	普通	2	—	—
201	安侬・C	アンノーン	Unown	超能	1	—	一击收服利爪猫
352	变色龙	カクレオン	Kecleon	普通	2	—	—
432	富贵猫	ブニャット	Purugly	普通	2	—	—
446	刚比兽	ゴンベ	Munchlax	普通	1	—	—
323	火山骆驼	バクーダ	Camerupt	火	2	—	—
201	安侬・D	アンノーン	Unown	超能	1	—	一击收服火山骆驼
573	奇拉奇诺	チラチーノ	Cinccino	普通	2	—	—
660	掘岩兔	ホルード	Diggersby	地	2	—	—
538	纳伽奇	ナゲキ	Throh	斗	2	攻击停止	—
539	达伽奇	ダゲキ	Sawk	斗	2	攻击停止	—

周一的第三个关卡，其中掘岩兔不再是普通系这个要注意，而两个一击收服就带上强力的克制对应精灵的支援来增加一击收服的成功率吧。

周二 -1

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
27	穿山鼠	サンド	Sandshrew	地	1	—	—
50	地鼠	ディグダ	Diglett	地	1	—	—
51	三地鼠	ダグトリオ	Dugtrio	地	2	—	用克制属性收服地鼠

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
187	弹跳草	ハネッコ	Hoppip	草	1	—	—
69	喇叭芽	マダツボミ	Bellsprout	草	1	—	—
104	卡拉卡拉	カラカラ	Cubone	地	1	—	—
228	恶魔猎犬	デルビル	Houndour	恶	1	—	—
201	安侬・E	アンノーン	Unown	超能	1	—	一击收服恶魔猎犬
339	泥鳅	ドジョッチ	Barboatch	地	1	—	—
551	沙鳄鱼	メグロコ	Sandile	地	1	—	—
590	投球菇	タマゲタケ	Foongus	草	1	—	—
114	蔓藤怪	モンジャラ	Tangela	草	1	—	—
465	巨藤怪	モジャンボ	Tangrowth	草	3	—	—

地系为主，草系也不少，不过大都很初级，带个格斗系的有5格之力特殊技能的作为支援会大大增加对恶魔猎犬一击收服的成功率。

周一 -2

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
28	穿山王	サンドパン	Sandslash	地	2	—	—
70	口呆花	ウツドン	Weepinbell	草	2	—	—
182	美丽花	キレイハナ	Bellossom	草	3	—	用克制属性收服口呆花
188	蹦蹦花	ポポッコ	Skiploom	草	2	—	—
512	草冠猴	ヤナッキ–	Simisage	草	2	—	—
201	安侬・F	アンノーン	Unown	超能	1	—	一击收服草冠猴
261	土狼犬	ポチエナ	Poochyena	恶	1	—	—
262	大狼犬	グラエナ	Mightyena	恶	2	—	—
201	安侬・G	アンノーン	Unown	超能	1	—	一击收服大狼犬
331	恶人球	サボネア	Cacnea	草	1	—	—
340	地豚	ナマズン	Whiscash	地	2	—	—
343	天平土偶	ヤジロン	Baltoy	地	1	—	—
449	沙河马	ヒポポタス	Hippopotas	地	1	—	—
553	霸王鳄鱼	ワルビアル	Krookodile	地	3	—	—

本关仍然以地系、草系为主，要注意的是地豚和天平土偶也都是地系。带个克制草系的精灵不仅可以拿来开启美丽花，还可以提高草冠猴的一击收服率。

周一 -3

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
105	嘎拉嘎拉	ガラガラ	Marowak	地	2	—	—
189	跳跳棉	ワタッコ	Jumpluff	草	3	—	—
229	地狱猎犬	ヘルガ–	Houndoom	恶	2	—	—
71	大食花	ウツボット	Victreebel	草	3	—	—
344	念力土偶	ネンドール	Claydol	地		—	—
450	巨嘴河马	カバルドン	Hippowdon	地	2	—	—
470	叶精灵	リーフイア	Leafeon	草	3	—	支援中有伊布
510	金钱猫	レパルダス	Liepard	恶	2	—	—
591	球桶菇	モロバレル	Amoonguss	草	2	—	—
201	安侬・H	アンノーン	Unown	超能	1	—	一击收服球桶菇
629	蛋壳秃鹫	バルチャイ	Vullaby	恶	1	—	—
630	勇武秃鹫	バルジーナ	Mandibuzz	恶	2	—	—

恶系比重大为增加，而地系和草系也增加了不少狠家伙，除了带上伊布，也带上克制草系的支援争取一击收服球桶菇来开启安侬·H吧。





周三-1

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
118	角金鱼	トサキント	Goldeen	水	1	—	—
119	金鱼王	アズマオウ	Seaking	水	2	—	用克制属性收服角金鱼
200	梦妖	ムウマ	Misdreavus	鬼	1	—	—
201	安侬·I	アンノーン	Unown	超能	1	—	一击收服梦妖
370	爱心鱼	ラブカス	Luvdisc	水	1	—	—
341	小呆虾	ヘイガニ	Corphish	水	1	—	—
349	笨笨鱼	ヒンバス	Feebas	水	1	—	—
418	叉尾鼬	ブイゼル	Buizel	水	1	—	—
353	怨影娃娃	カゲボウズ	Shuppet	鬼	1	—	—
201	安侬·J	アンノーン	Unown	超能	1	—	一击收服怨影娃娃
366	珍珠贝	パールル	Clamperl	水	1	—	—
692	水枪虾	ウデッポウ	Clauncher	水	1	—	—
354	诅咒娃娃	ジュペッタ	Banette	鬼	2	—	—

周三是水曜日，而出场的精灵也以水系为主（前面周二火曜日竟然不是以火属性为主），惯例，第一小关都是小家伙。带克制水属性的和鬼属性的两个来挑战吧，都会很有用的！

周三-2

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
211	刺河豚	ハリーセン	Qwilfish	水	2	—	—
222	太阳珊瑚	サニーゴ	Corsola	水	1	—	—
342	铁螯龙虾	シザリガー	Crawdaunt	水	2	—	—
355	夜骷髅	ヨマワル	Duskull	鬼	1	—	—
201	安侬·K	アンノーン	Unown	超能	1	—	一击收服夜骷髅
367	猎斑鳗	ハンテール	Huntail	水	2	—	—
516	水冷猴	ヒヤッキー	Simipour	水	2	—	—

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
536	练声蟾蜍	ガマガル	Palpitoad	水	2	—	—
594	翻车鱼	ママンボウ	Alomomola	水	2	—	用水属性收服练声蟾蜍
693	重炮虾	ブロスター	Clawitzer	水	2	—	—
131	乘龙	ラプラス	Lapras	水	2	—	—

本关整体的水系精灵都有提升，不少都是2星威力的了。其中翻车鱼的出现条件比较特殊，是用水属性收服练声蟾蜍，尽量用有5格之力技能的发动技能吧。

周三 -3

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
186	蚊香王	ニョロトノ	Politoed	水	3	—	—
223	水枪鱼	テッポウオ	Remoraid	水	1	—	—
224	桶章鱼	オクタン	Octillery	水	2	—	—
368	樱花鳗	サクラビス	Gorebyss	水	2	—	—
426	气球鬼	フワライド	Drifblim	水	2	—	—
201	安侬·L	アンノーン	Unown	超能	1	—	一击收服气球鬼
537	高音蟾蜍	ガマゲロゲ	Seismitoad	水	3	—	—
564	太古龟	プロトーガ	Tirtouga	水	1	—	—
708	鬼残根	ボクレー	Phantump	水	1	—	—
709	亡灵古树	オーロット	Trevenant	水	2	—	—
350	美丽龙	ミロカロス	Miltotic	水	2	—	—

水系强者继续登场，隐藏的安侬·L的开启条件不知道大家适应了没有……

周四 -1

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
191	向日种子	ヒマナッツ	Sunkern	草	1	—	—
270	荷叶蛙	ハスボー	Lotad	草	1	—	—
412	蓑衣虫	ミノムッチ	Burmy	虫	1	—	—
63	凯西	ケーシィ	Abra	超能	1	—	—
201	安侬·M	アンノーン	Unown	超能	1	—	一击收服凯西
96	素利普	スリープ	Drowzee	超能	1	—	—
138	菊石兽	オムナイト	Omanyte	岩	1	—	—
140	化石盔	カブト	Kabuto	岩	1	—	—
325	跳跳猪	バネブー	Spoink	超能	1	—	—
517	梦纳	ムンナ	Munna	超能	1	—	—
272	莲蓬怪	ルンパッパ	Ludicolo	草	3	—	—

出场精灵的属性很杂，即使带了支援，也免不了硬拼的关卡，多注意起手5连活着6连吧。顺便注意下菊石兽、化石盔以及莲蓬怪的属性，起手攻击决定属性的时候别搞错了。

周四 -2

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
192	向日花	キマワリ	Sunflora	草	2	—	—
271	荷叶怪	ハスブレロ	Lombre	草	2	—	—
413	花虫	ミノマダム	Wormadam	虫	2	—	—
74	小拳石	イシツブテ	Geodude	岩	1	—	—

www.dooland.com

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
97	素利柏	スリーパー	Hypno	超能	2	—	—
201	安侬·M	アンノーン	Unown	超能	1	—	一击收服素利柏
438	哭啼树	ウソハチ	Bonsly	岩	1	—	—
326	暴躁猪	ブーピッグ	Grumpig	超能	2	—	—
345	化石百合	リリーラ	Lileep	岩	1	—	—
346	摇篮百合	ユレイドル	Cradily	岩	2	—	用克制属性收服化石百合
518	姆夏纳	ムシャーナ	Musharna	超能	2	—	—
201	安侬·O	アンノーン	Unown	超能	1	—	一击收服姆夏纳
141	镰刀盔	カブトプス	Kabutops	岩	2	—	—

登场精灵依旧属性繁多的一关，不过有需要克制属性开启的摇篮百合，选择强大的支援反倒更有目标了。

周四 -3

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
95	大岩蛇	イワーク	Onix	岩	2	—	—
64	勇吉拉	ユンゲラー	Kadabra	超能	2	—	—
201	安侬·P	アンノーン	Unown	超能	1	—	一击收服勇吉拉
208	大钢蛇	ハガネール	Steelix	钢	3	—	—
369	古棘鱼	ジーランス	Relicanth	岩	2	—	—
185	胡说树	ウソッキー	Sudowoodo	岩	2	—	—
605	利古雷	リグレー	Elgyem	超能	1	—	—
606	奥贝姆	オーベム	Beheeyem	超能	2	—	—
139	多刺菊石兽	オムスター	Omastar	岩	2	—	—
703	仙钻石	メレシー	Carbink	岩	1	—	—
227	盔甲鸟	エアームド	Skarmory	钢	2	—	—

“一击收服勇吉拉”这个安侬·Q的开启条件没什么可多说的，这一关的难点是对方整体上实力都比较强，但是用格斗可以啃动包括盔甲鸟在内的各种岩钢系硬家伙们（在正统作可体会不到哦），而这关要注意属性的除了钢系的盔甲鸟，还有岩石系而非水系的古棘鱼。

周五 -1

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
88	臭泥	ベトベター	Grimer	毒	1	—	—
109	瓦斯弹	ドガース	Koffing	毒	1	—	—
201	安侬·Q	アンノーン	Unown	超能	1	—	一击收服瓦斯弹
170	双灯鱼	チョンチー	Chinchou	电	1	—	—
179	电绵羊	メリープ	Mareep	电	1	—	—
220	小猪怪	ウリムー	Swinub	冰	1	—	—
311	正电宝宝	プラスル	Plusle	电	1	—	—
312	负电宝宝	マイナン	Minun	电	1	—	—
201	安侬·R	アンノーン	Unown	超能	1	—	同时收服正电宝宝和负电宝宝
316	溶食兽	ゴクリン	Gulpin	毒	1	—	—
403	蓝电狮	コリンク	Shinx	电	1	—	—
613	雪熊宝宝	クマシュン	Cubchoo	冰	1	—	—
614	冰须熊	ツンベアー	Beartic	冰	2	—	—

周五的属性依旧杂，虽然四个属性中毒与电对半，但都可以用一个地系支援来解决。顺便说下，安侬・R是安侬中为数不多的非“一击收服”出现条件的。

周五 -2

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
89	臭臭泥	ベトベトン	Muk	毒	2	—	—
100	雷电球	ビリリダマ	Voltorb	电	1	停止攻击	—
602	小电鱼	シビシラス	Tynamo	电	1	—	—
221	长毛猪	イノムー	Piloswine	冰	2	—	—
317	吞食兽	マルノーム	Swalot	毒	2	—	—
361	雪侏儒	ユキワラシ	Snorunt	冰	1	—	—
404	雷霆狮	ルクシオ	Luxio	电	2	—	—
417	电松鼠	パチリス	Pachirisu	电	1	—	—
471	冰精灵	グレイシア	Glaceon	冰	3	—	支援中有伊布
453	毒斗蛙	グレッグル	Croagunk	毒	1	—	—
201	安侬・S	アンノーン	Unown	超能	1	—	一击收服毒斗蛙
31	尼多后	ニドクイン	Nidoqueen	毒	3	潜力	—
34	尼多王	ニドキング	Nidoking	毒	3	蛮力	—

属性配置和周五-1大体相仿，所以地系在本关还是能打一片，不过冰精灵必须要带着伊布支援出战所以支援位置便多占了一格，一定程度上增加了连锁难度。

周五 -3

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
101	顽皮弹	マルマイン	Electrode	电	2	停止攻击	—
171	大灯鱼	ランターン	Lanturn	电	2	—	—
180	电气羊	モココ	Flaafy	电	2	—	—
225	圣诞企鹅	デリバード	Delibird	冰	1	—	—
336	剑牙蛇	ハブネーク	Seviper	毒	2	—	—
201	安侬・T	アンノーン	Unown	超能	1	—	一击收服剑牙蛇
362	巨头冰怪	オニゴーリ	Glalie	冰	2	—	—
405	电狮王	レントラー	Luxray	电	3	—	—
454	凶斗蛙	ドクロッグ	Toxicroak	毒	2	—	—
478	雪女	ユキメノコ	Froslass	冰	2	—	—
181	电龙	デンリュウ	Ampharos	电	3	停止攻击	—

周五关卡的最后一关毒属性比重虽然大幅减少，但隐藏的安侬・T还是要一击收服毒系的剑牙蛇，总之这关也依旧是地系支援做主力。

周六 -1

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
21	烈雀	オニスズメ	Spearow	飞	1	—	—
163	咕咕	ホーホー	Hoothoot	飞	1	—	—
506	约泰利犬	ヨーテリー	Lillipup	普通	1	—	—
504	眺望鼠	ミネズミ	Patrat	普通	1	—	—
505	警戒鼠	ミルホッグ	Watchog	普通	2	—	—
60	蚊香蝌蚪	ニョロモ	Poliwag	水	1	—	—
183	玛利鼠	マリル	Marill	仙	1	—	—

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
201	安侬・U	アンノ－ン	Unown	超能	1	—	一击收服玛利鼠
278	长翅鸥	キャモメ	Wingull	飞	1	—	—
519	豆鸠	マメパト	Pidove	飞	1	—	—
210	布鲁皇	グランブル	Grassnbul	仙	2	潜力	—

整体难度不高的关卡，同样包括了4种属性，由于涉及到一击收服玛利鼠，所以支援依旧推荐钢系的强大精灵（如迪亚路卡）。

周六 -2

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
22	大嘴雀	オニドリル	Fearow	飞	2	—	—
84	嘟嘟	ドード－	Doduo	飞	1	—	—
164	夜鹰	ヨルノズク	Noctowl	飞	2	—	—
521	花斑鸠	ケンホロウ	Unfezant	飞	2	—	一击收服夜鹰
420	樱桃草	チェリンボ	Cherubi	草	1	—	—
61	蚊香蛙	ニョロゾ	Poliwhirl	水	2	—	—
194	乌帕	ウパ－	Wooper	水	1	—	—
209	布鲁狗	ブル－	Snubbull	仙	1	—	—
201	安侬・U	アンノ－ン	Unown	超能	1	—	一击收服布鲁狗
507	哈迪拉犬	ハ－デリア	Herdier	普通	2	—	—
627	毛头战鹰	ワシボン	Rufflet	飞	1	—	—
628	豪武战鹰	ウォ－グル	Braviary	飞	2	—	—

本关属性虽杂但飞行属性占了大部分，而电系除了解决飞行属性还决绝了一众水属性，除了樱桃草外，对其他属性也不会造成效果不佳，樱桃草就用版面被方块直接收服了吧。

周六 -3

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
85	嘟嘟利	ド－ドリオ	Dodrio	飞	2	—	—
279	大嘴鸥	ペリッパ－	Pelipper	飞	2	—	—
201	安侬・W	アンノ－ン	Unown	超能	1	—	一击收服大嘴鸥
421	太阳樱花	チェリム	Cherrim	草	2	—	—
62	快泳蛙	ニョロボン	Poliwrath	水	3	—	—
195	沼王	ヌオ－	Quagsire	水	2	—	—
184	玛利露利	マリルリ	Azumarill	仙	2	—	—
201	安侬・X	アンノ－ン	Unown	超能	1	—	一击收服玛利露利
508	穆兰多犬	ム－ランド	Stoutland	普通	3	—	—
333	青绵鸟	チルット	Swablu	飞	1	—	—
441	音符鹦鹉	ペラップ	Chatot	飞	1	—	—
334	云翅龙	チルタリス	Altaria	龙	2	造墙	—

两个隐藏精灵都是11大关流程化的条件，一大群狠家伙的登场让这场战斗相对辛苦，最后的云翅龙的属性为龙，这个战斗时要注意。而云翅龙的特殊技能也是造墙，作为支援登场时无法攻击但可以修补被野生精灵撞坏的墙，这点在选择支援时要留意到。

周日-1

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
46	派拉斯	パラス	Paras	虫	1	—	—
165	芭瓢虫	レディバ	Ledyba	虫	1	—	—
265	刺尾虫	ケムッソ	Wurmple	虫	1	—	—
268	顿甲茧	マユルド	Cascoon	虫	1	—	—
201	安侬・Y	アンノーン	Unown	超能	1	—	一击收服顿甲茧
283	雨蛛	アメタマ	Surskit	虫	1	—	—
284	雨蛾	アメモース	Masquerain	虫	2	—	用克制属性收服雨蛛
401	礼士蟋蟀	コロボーシ	Kricketot	虫	1	—	—
540	草叶蚕	クルミル	Sewaddle	虫	1	—	—
588	步甲虫	カブルモ	Karrablast	虫	1	—	—
557	寄岩蟹	イシズマイ	Dwebble	虫	1	—	—
558	岩宫蟹	イワパレス	Crustle	虫	2	潜力	—

本关登场的精灵中，除了安侬・Y，包括岩宫蟹一家、雨蛾一家在内都是虫属性，这在十一大关来说简直是良心，带一个会5格之力的火属性精灵做支援吧。

周日-2

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
47	派拉斯特	パラセクト	Parasect	虫	2	—	—
166	安瓢虫	レディアン	Ledian	虫	2	—	—
167	绿蜘蛛	イトマル	Spinarak	虫	1	—	—
10	绿毛虫	キャタピー	Caterpie	虫	1	—	—
11	铁甲蛹	トランセル	Metapod	虫	1	—	—
12	巴大蝴	バタフリー	Butterfree	虫	2	—	—
266	甲壳蛹	カラサリス	Silcoon	虫	1	—	—
269	毒粉蝶	ドクケイル	Dustox	虫	2	—	—
201	安侬・Z	アンノーン	Unown	超能	1	—	一击收服毒粉蝶
402	镰刀蟋蟀	コロトック	Kricketune	虫	2	—	—
414	翼路飞蛾	ガーメイル	Mothim	虫	2	—	—
415	三目蜂	ミツハニー	Combee	虫	1	—	—
589	铁骑虫	シュバルゴ	Escavalier	虫	2	—	—
416	金蜂后	ビークイン	Vespiquen	虫	2	—	—

依旧是超良心的虫系大出动，用火系支援精灵一路烧过去！

周日-3

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
15	大针蜂	スピアー	Beedrill	虫	2	—	—
168	凶蜘蛛	アリアドス	Ariados	虫	2	—	—
213	壶壶龟	ツボツボ	Shuckle	虫	1	—	—
267	狩猎凤蝶	アゲハント	Beautifly	虫	2	—	—
201	安侬・!	アンノーン	Unown	超能	1	—	一击收服狩猎凤蝶
313	萤火虫	バルビート	Volbeat	虫	1	—	—
314	幻光虫	イルミーゼ	Illumise	虫	1	—	—
201	安侬・?	アンノーン	Unown	超能	1	—	同时收服萤火虫和幻光虫
595	小电蛛	バチュル	Joltik	虫	1	—	—

www.doubanai.com

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
616	铁盔虫	チョボマキ	Shelmet	虫	1	—	—
617	疾风虫	アギルダー	Accelgor	虫	2	—	—
596	电狼蛛	デンチュラ	Galvantula	虫	2	—	—

照例的虫系集体出动，而本关最后的两个安侬中，问号形态是萤火虫和幻光虫是同时收服收服时要注意一下。

十二、时之岛（ときのしま /Island of Haste）

二世代诸神云集的一关，关卡都是顺序出现没有隐藏的，口袋妖怪也只有雪拉比一只隐藏着。这关整体上难度在于速度极快，无论是方块下落速度还是消减速度还是野生口袋妖怪的倒计时速度，相当于普通关卡的加强版，因此起手时尽量多连。由于在多组方块同时消除时还会有较长的停顿，所以也可以借着这段短暂时间好好观察下版中的情况。

12-1

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
129	鲤鱼王	コイキング	Magikarp	水	1	—	—
422	水蛞蝓・西	カラナクシ・にし	Shellos West Sea	水	1	—	—
120	海星星	ヒトデマン	Staryu	水	1	—	—
121	宝石海星	スターミー	Starmie	水	2	—	—
130	暴鲤龙	ギャラドス	Gyarados	水	3	潜力	—
251	雪拉比	セレビィ	Celebi	超能	3	6格之力	带上凤凰和露琪亚
334	云翅龙	チルタリス	Altaria	龙	2	造墙	—

雪拉比出现的条件是带着凤凰和露琪亚来挑战，所以第一次可以先不用惦记雪拉比。露琪亚他的超能系攻击可以打水系精灵，凤凰的火系则可以用来收拾雪拉比——城都的两大主神的特殊技能都是5格之力，要善加利用。





12-2

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
522	电斑马	シママ	Blitzle	电	1	—	—
523	雷斑马	ゼブライカ	Zebstrika	电	2	—	—
309	落雷兽	ラクライ	Electrike	电	1	—	—
310	雷电兽	ライボルト	Manectric	电	2	—	—
128	肯泰罗	ケンタロス	Tauros	普通	2	—	—
243	雷皇	ライコウ	Raikou	电	4	停止攻击	—

简单粗暴的快速关卡，带上地系的支援强推吧。

12-3

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
58	卡蒂狗	ガ-ディ	Growlithe	火	1	—	—
585	四季鹿	シキジカ	Deerling	草	1	—	—
586	芽角鹿	メブキジカ	Sawsbuck	草	1	—	—
661	稚声鸟	ヤヤコマ	Fletchling	飞	1	—	—
662	火炎鸟	ヒノヤコマ	Fletchinder	火	2	—	—
244	炎帝	エンテイ	Entei	火	4	5格之力	—

属性略杂，但其中本来就地系的钢钻鼹鼠和冰系的冰船兽，所以整体上难度不高。PS.收服卡蒂狗后别忘了把卡蒂狗设为支援，回10–2去收服风速狗。

12-4

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
423	海蚌蝓·东	トリトドン·ひかし	Gastrodon East Sea	水	2	—	—
550	巴斯鱼·红	バスラオ·あか	Basculin Red–Striped Form	水	2	—	—
72	玛瑙水母	メノクラゲ	Tentacool	毒	1	—	—
73	毒刺水母	ドククラゲ	Tentacruel	毒	2	—	—
54	可达鸭	コダック	Psyduck	水	1	—	—
55	哥达鸭	ゴルダック	Golduck	水	2	—	—
245	水君	スイクン	Suicune	水	4	潜力	—

乍一看清一色水系，其实玛瑙水母和毒刺水母在本作中是毒系的，决定起手属性时要注意。

12-5

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
83	大葱鸭	カモネギ	Farfetch'd	飞	1	—	—
276	傲骨燕	スバメ	Taillow	飞	1	—	—
277	大王燕	オオスバメ	Swellow	飞	2	—	—
52	喵喵	ニャ–ス	Meowth	普通	1	—	—
53	猫老大	ペルシアン	Persian	普通	2	—	—
193	洋洋蜻蜓	ヤンヤンマ	Yanma	虫	1	—	—

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
469	巨翅蜻蜓	メガヤンマ	Yanmega	虫	3	—	—
214	大力甲虫	ヘラクロス	Heracross	虫	2	—	—
250	凤凰	ホウオウ	Ho-Oh	火	5	5格之力	—

除了鸟就是虫子还混入了喵喵一家，BOSS是凤凰，收服后作为支援的话，5星威力结合5格之力，其攻势相当凌厉。

12-6

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
574	哥特姆	ゴチム	Gothita	超能	1	—	—
575	哥特米尔	ゴチミル	Gothorita	超能	2	—	—
577	细胞球	ユニラン	Solosis	超能	1	—	—
578	细胞团	ダブラン	Duosion	超能	2	—	—
318	利牙鱼	キバニア	Carvanha	恶	1	—	—
319	巨牙鲨	サメハダ-	Sharpedo	恶	2	—	—
566	元祖鸟	ア-ケン	Archen	岩	1	—	—
142	化石翼龙	プテラ	Aerodactyl	岩	2	—	—
249	露琪亚	ルギア	Lugia	超能	5	5格之力	—

超能系精灵登场众多的关卡，其中的细胞球和细胞团在收服后记得带上回9-3收服细胞十字。和凤凰一样，露琪亚也是5星威力且有5格之力特殊技能的强大神兽。

十三、永恒遗迹（えいえんのいせき /Infinite Ruins）

没有任何隐藏关卡和隐藏口袋妖怪的挑战关，共有三个小关，每小关按顺序出来20种口袋妖怪，当第20种收服后循环从第一种开始出现，如此往复循环。由于要连续挑战的数目多且大多数时候是一对多数，所以战斗到后面会非常辛苦。

当收服了全部20种后，如果不想循环挑战可以自己中断连锁最终等待被野生口袋妖怪干掉——因为直接退出所有的分数和收服的口袋妖怪都不算的，但是该大关被干掉后所有的分数和捕获口袋妖怪都有保留并且会给出相应的评价。

13-1

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
509	骗骗猫	チョロネコ	Purrloin	恶	1	—	—
422	水蚯蝓・东	カラナクシ・ひかし	Shellos East Sea	水	1	—	—
592	普露水母・雄	プルリル・オス	Frillisht Male	水	1	—	—
593	布伦水母・雄	ブルンゲル・オス	Jellicent Male	水	2	—	—
293	音波怪	ゴニョニョ	Wishur	普通	1	—	—
294	爆音怪	ドゴ-ム	Loudred	普通	2	—	—
295	爆音王	バクオング	Exploud	普通	3	—	—

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
406	花苞玫瑰	スボミ–	Budew	草	1	—	—
315	双色玫瑰	ロゼリア	Roselia	草	2	—	—
407	假面玫瑰	ロズレイド	Roserade	草	3	6格之力	—
273	橡实果	タネボ–	Seedot	草	1	—	—
274	长鼻叶	コノハナ	Nuzleaf	草	2	—	—
275	木天狗	ダ–テング	Shiftry	草	3	—	—
451	毒尾蝎	スコルピ	Skorupi	毒	1	—	—
452	毒龙蝎	ドラピオン	Drapion	毒	2	—	—
204	松果怪	クヌギダマ	Pineco	虫	1	—	—
205	核果怪	フォレトス	Forretress	虫	2	—	—
280	拉露丝	ラルトス	Ralts	超能	1	—	—
281	戈莉娅	キルリア	Kirlia	超能	2	—	—
282	莎娜多	サ–ナイト	Gardevoir	超能	3	5格之力	—

虽然关卡长对手多，但由于本关方块盒子的墙壁不会被破坏，所以挑战起来还是挺简单的，但即便如此还是要注意自己的体力。

13-2

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
592	普露水母・雌	プルリル・メス	Frillish Female	水	1	—	—
593	布伦水母・雌	ブルンゲル・メス	Jellicent Female	水	2	—	—
423	海蛞蝓・西	トリトドン・にし	Gastrodon West Sea	水	2	—	—
550	巴斯鱼・蓝	バスラオ・あお	Basculin Blue–Striped Form	水	2	—	—
307	瑜珈小子	アサナン	Meditite	斗	1	—	—
308	瑜珈战士	チャ–レム	Medicham	斗	2	—	—
363	球海豹	タマザラシ	Spheal	冰	1	—	—
364	长须海狮	トドグラ–	Sealeo	冰	2	—	—
365	帝牙海象	トドゼルガ	Walrein	冰	3	—	—
707	仙灵钥匙	クレッフィ	Klefki	仙	1	—	—
231	短脚象	ゴマゾウ	Phanpy	地	1	—	—
232	轮皮象	ドンファン	Donphan	地	2	—	—
111	铁甲犀牛	サイホ–ン	Rhyhorn	地	1	—	—
112	铁甲暴龙	サイドン	Rhydon	地	2	—	—
360	小忍兽	ソ–ナノ	Wynaut	超能	1	—	—
202	忍兽	ソ–ナンス	Wobbuffet	超能	2	—	—
303	钢嘴娃娃	クチ–ト	Mawile	钢	2	—	—
207	飞蝎	グライガ–	Gligar	地	2	—	—
472	蝠蝎	グライオン	Gliscor	地	3	—	—
464	战车暴龙	ドサイドン	Rhyperior	地	3	停止攻击	—

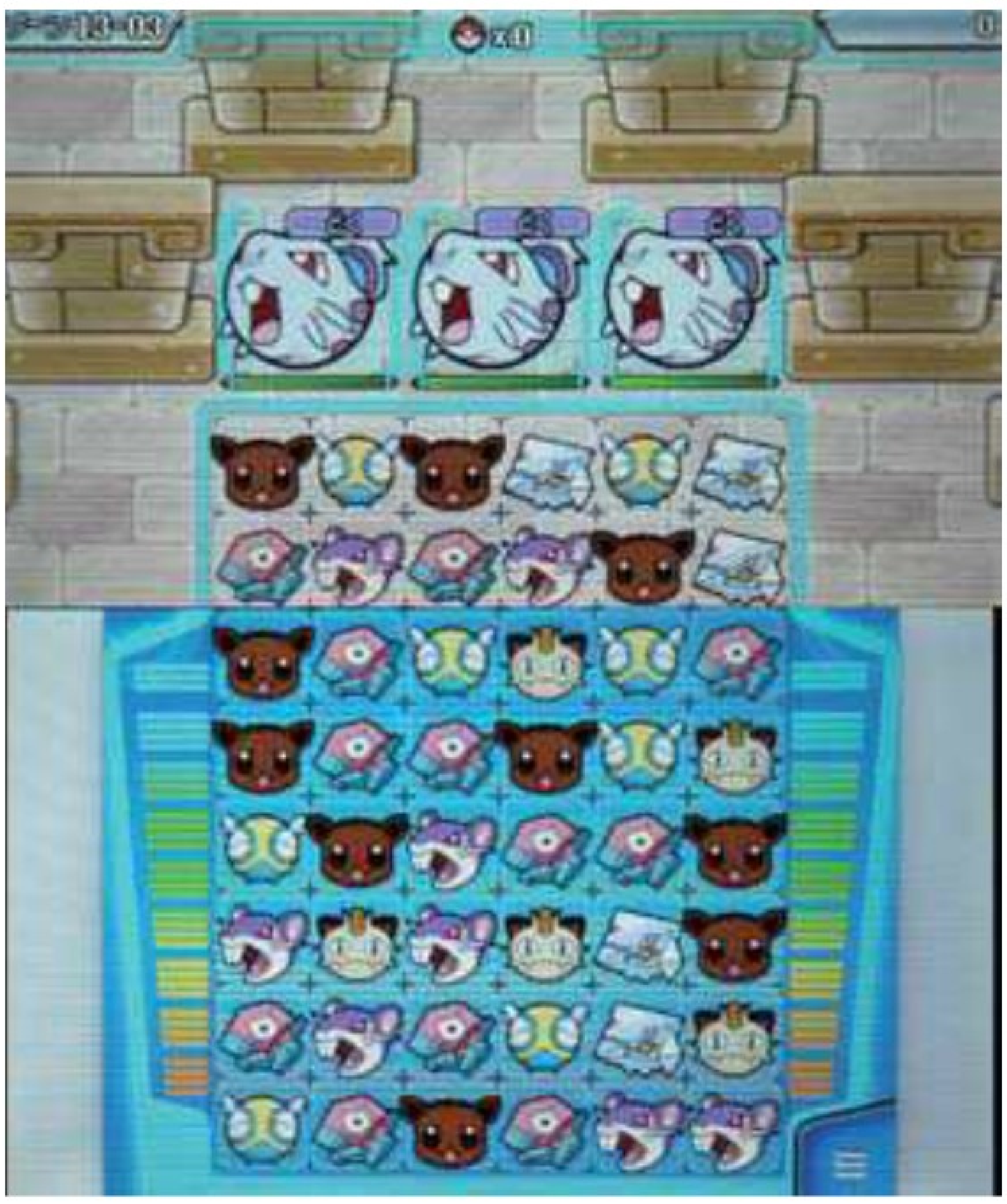
这一关由于墙壁会被破坏而令难度陡增，玩家也可以领略到这种挑战赛的残酷了。即便是带上造墙和回复技能的支援口袋妖怪到最后也会顾此失彼，因此建议带上克制大多数野生口袋妖怪的支援力求速战速决。当差不多可以收服后不要贪恋高连锁和得分，在下一批次落下后摆好即将6连的局势，这样便可以轻松应对下一个野生口袋妖怪了。

13-3

全国图鉴	中文名	日文名	英文名	属性	威力	特殊技能	隐藏出现条件
29	尼多兰	ニドラン♀	Nidoran Female	毒	1	—	—
30	尼多娜	ニドリーナ	Nidorina	毒	2	—	—
56	猴怪	マンキー	Mankey	斗	1	—	—
57	火爆猴	オコリザル	Primeape	斗	2	—	—
43	走路草	ナゾノクサ	Oddish	草	1	—	—
44	臭臭花	クサイハナ	Gloom	草	2	—	—
45	大王花	ラフレシア	Vileplume	草	3	—	—
32	尼多郎	ニドラン♂	Nidoran Male	毒	1	—	—
33	尼多利	ニドリーノ	Nidorino	毒	2	—	—
102	蛋蛋	タマタマ	Exeggcute	草	1	—	—
103	椰蛋树	ナッシー	Exeggutor	草	2	—	—
347	太古羽虫	アノプス	Anorith	岩	1	—	—
348	化石龙蝎	アーマルド	Armaldo	岩	2	—	—
48	毛球	コンパン	Venonat	虫	1	—	—
49	末入蛾	モルフォン	Venomoth	虫	2	—	—
147	迷你龙	ミニリュウ	Dratini	龙	1	—	—
148	哈克龙	ハクリュー	Dragonair	龙	2	—	—
108	大舌头	ベロリンガ	Lickitung	普通	2	—	—
463	长舌头	ベロベルト	Lickilicky	普通	3	—	—
149	快龙	カイリュー	Dragonite	龙	3	6格之力	—

第三个强力连续挑战，其实像这种没有任何连击数以及一击收服要求的，我们其实可以考虑那些会“停止攻击”技能，这样即便失误也很大可能少挨一下。以本关为例，由于没有仙系，那么我们大可以选择龙系作为支援，而支援精灵就选会“停止攻击”的5星威力一级主神白丘雷姆。总之到了十三大关，就派出自己的最强力精灵出战吧！





《口袋妖怪X·Y》后续研究（5）

战斗设施详解

文/乌冬

通过3个设施的战斗提升实力

卡洛斯地方有3个可以尽情享受精灵对战的设施，每个设施都有着独自的规则，不断胜利的话就可以各种精灵训练师对战了。

卡洛斯地方的战斗设施

战斗古城



战斗古城是通过战胜对手来获得“爵位”称号的战斗设施，前来这个设施的训练师会随着时间经过而变化，可以时常体验到新鲜的对战乐趣。

■战斗古城的特征

1. 战胜对手能提升爵位。
2. 爵位上升后，道馆馆主、四天王和冠军等也会到访。
3. 战斗后能获得经验值和金钱。

战斗洋馆



战斗洋馆是和一个接一个登场的训练师战斗的设施，只要不输就可以保持连胜的记录，当达到一定的连胜记录后就可以和洋馆的战斗城主四姐妹战斗。

■战斗洋馆的特征

1. 战斗胜利可获得BP（战斗点数）。
2. 达成一定连胜可以和战斗城主四姐妹战斗。
3. 不能获得经验值和金钱。

战斗学院



战斗学院是测定玩家精灵对战实力的设施。连续战胜5名精灵训练师后，就会对战斗的内容和实力进行评价，从而获得奖励道具。

■战斗学院的特征

1. 会根据战斗内容进行评价。
2. 战斗胜利可获得BP（战斗点数）。
3. 不能获得经验值和金钱。

www.doolatu.com



在战斗古城提升爵位吧

注意事项1 战斗古城在7号路



战斗古城位于古木镇西边出口的7号路的河边。和设施里的训练师对话就能进行精灵对战，建筑物的内部非常大，走廊和房间内都有训练师，找遍各个地方发起挑战吧。

注意事项2 战斗胜利能提升爵位

在战斗古城不断进行战斗并获胜的话，就可以提升在这个设施里使用的“爵位”称号。当爵位上升到一定程度后，还会有强大的对手登场，并且到访战斗古城的训练师数量也会增加。

爵位的种类

爵位	阶段	男生/男性的称呼	女生/女性的称呼	到访战斗古城的训练师人数	对手的精灵等级
男爵	低	バロン	バロネス	6人	15
子爵	↓	ヴァイカウント	ヴァイカウンテス	7人	20
伯爵		アール	カウンテス	8人	25
侯爵		マーキス	マーショネス	9人	35/40/50
公爵		デューク	ダッチエス	10人	45/55
大公	高	グランデューク	グランダッチエス	10人	60

没有对手的话，等待一段时间就会有训练师到访

战斗古城中每位训练师只能对战一次，不过每经过一段时间就会有新的训练师到访，所以当没有对战对手时不妨过一段时间再来吧。



注意事项3 战斗胜利的话有时还能获得道具

在战斗古城的精灵对战中胜出的话，有时还能从对手那获得道具，获得的道具种类根据对手的爵位而异。



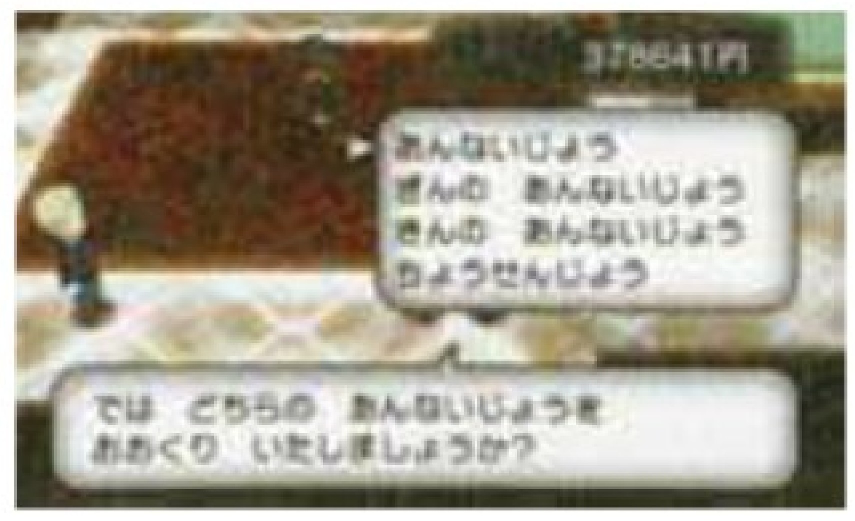
可以获得道具

对手的爵位		获得道具
男	女	
バロン	バロネス	しんじゅ
ヴァイカウント	ヴァイカウンテス	ほしのすな
アール	カウンテス	おおきなしんじゅ
マーキス	マーショネス	おだんごしんじゅ、きんのたま、ほしのかけら
デューク	ダッチエス	きんのたま、でかいきんのたま◆
グランダッチエス	グランダッチエス	すいせいのかけら

◆战胜イッコン和四天王后获得

注意事项4 发出案内状能获得特别效果

和战斗古城入口处的女性对话，可以发出拥有特别的的案内状（あんないじょう），特殊效果有到访训练师频率加快和对手精灵的等级变化等。案内状的效果为当天的24小时，一旦到第二天效果就会消失。



招待状的种类和发出条件

名称	效果	费用	所需爵位
案内状（あんないじょう）	训练师的到访时间缩短	50000	男爵
银の案内状（ぎんのあんないじょう）	训练师的到访时间进一步缩短	100000	侯爵
金の案内状（きんのあんないじょう）	获得金钱1.5倍	100000	伯爵
挑战状（ちょうせんじょう）	对手精灵等级+5	50000	子爵
青い挑战状（あおいいちょうせんじょう）	对手精灵等级–10	10000	公爵
红い挑战状（あかいちょうせんじょう）	对手精灵等级+10	100000	公爵
黑い挑战状（くろいちょうせんじょう）	对手精灵等级+20	300000	大公

同类效果的案内状效果不重复

普通案内状和银の案内状这种效果为同一种类招待状的效果不会重复，当发送了同种类的招待状后只有最后发送的那个会生效。



注意事项5 与道馆馆主、四天王和冠军对战

当爵位提升到一定程度后，卡洛斯地方的道馆馆主、四天王和冠军也会到访。但要注意的是只有战胜过的关注才会到访，而四天王和冠军则需要通关后才会到访。



馆主



馆主需要玩家的爵位提升到侯爵以上后才会到访，他们的精灵等级在通关前为40级，通关后为50级。



四天王



四天王需要通关后，并且玩家的爵位提升到公爵以上后才会到访，他们的精灵等级为55级。



冠军



冠军需要通关后，并且玩家的爵位提升到大公才会到访，她的精灵等级为60级。





在战斗洋馆不断刷新连胜记录吧

注意事项1 战斗洋馆位于黄楠市的中央



黄楠市中央黄色的建筑物就是战斗洋馆，在这里可以申请挑战精灵对战。申请时需要选择对战的形式，有五种形式可供选择。

战斗洋馆的战斗规则

1	参加等级	·参加没有等级限制，战斗中等级50以上的精灵会变为50级（战斗结束后还原）。
2	战斗方式	·每胜利一次可暂时中断战斗 ·输了的话连胜数会重新计算，连胜最大数为9999 ·不能使用包里的道具
3	参加精灵的构成	·参加的精灵不能重复 ·精灵携带的道具不能重复，还有不能携带こころのしずく
4	不能参加的精灵	·超梦、梦幻、凤凰、露琪亚、雪拉比、海皇牙、古拉顿、雷库萨、吉拉齐、迪奥希斯、迪亚路卡、帕鲁基亚、基拉帝纳、菲奥娜、玛娜菲、达库莱、塞伊米、阿尔修斯、比克提尼、莱希拉姆、泽克罗姆、丘雷姆、凯路迪欧、梅萝爱塔、盖努塞克特、泽尼亚斯、伊维塔尔、基加迪、蛋

五种战斗形式

1 单打
精灵1对1的单打形式战斗。

2 双打
精灵2对2的双打形式战斗。

3 三重对战
精灵3对3的三打形式战斗。

4 轮转对战
每人派出3只精灵的轮盘形式战斗。

5 多人对战
和搭档共2人每人派出1只精灵的多人战斗，搭档除了莎娜和提埃诺等朋友外，还可以选择登录了FC的好友。

注意事项2 20连胜后可以挑战难度更高的超级战斗

无论是哪种形式的战斗，达成20连胜就会结束，接着可以挑战超级战斗，超级战斗中登场的训练师更强，非常考验玩家实力。



和柜台小姐对话能改变战斗中音乐

战斗中播放的音乐只要和柜台的小姐对话就可以改变，一直输的话不妨试试听其他音乐来转换心情吧。



注意事项3 战斗胜利可获得BP



在战斗洋馆中胜利可以获得用来换取道具的BP，随着连胜数的增加，获得BP也会变多。并且战胜战斗城主的话还可以一次性获得大量BP。

入手BP

战斗形式	10连胜以下	20连胜以下	30连胜以下	40连胜以下	50连胜以下	51连胜以上	战胜战斗城主
单打	1BP	2BP	—	—	—	—	20BP
超级单打	2BP	3BP	4BP	5BP	6BP	7BP	50BP
双打	1BP	2BP	—	—	—	—	20BP
超级双打	2BP	3BP	4BP	5BP	6BP	7BP	50BP
三重对战	1BP	2BP	—	—	—	—	20BP
超级三重对战	2BP	3BP	4BP	5BP	6BP	7BP	50BP
轮转对战	1BP	2BP	—	—	—	—	20BP
超级轮转对战	2BP	3BP	4BP	5BP	6BP	7BP	50BP
多人对战	1BP	2BP	—	—	—	—	20BP
超级多人对战	2BP	3BP	4BP	5BP	6BP	7BP	50BP

100连胜和200连胜后可获得道具

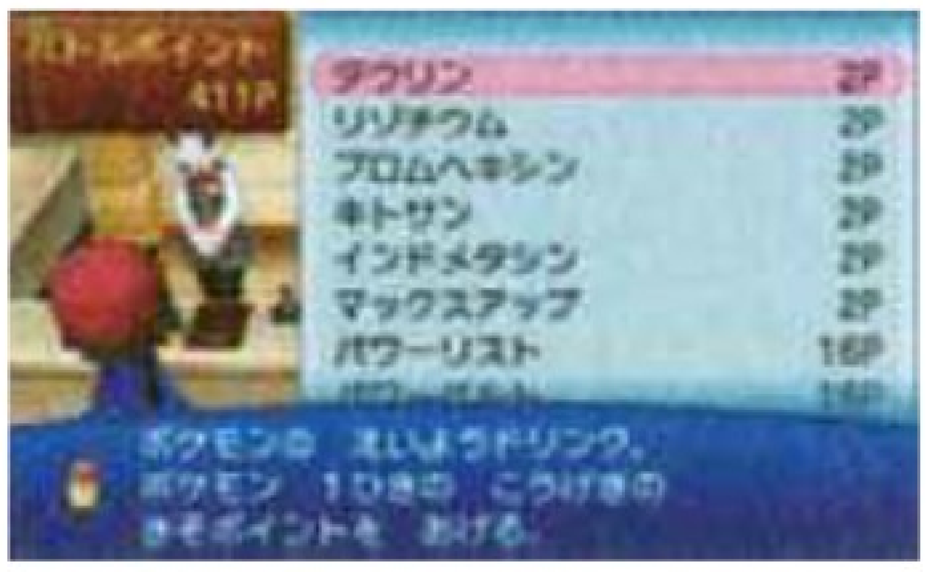
任一形式的战斗达成100连胜后和入口处的小女孩对话可获得サンの实、200连胜后和其对话能获得スターの实。





注意事项4 用BP换区道具

积攒下来的BP可在道具换取柜台处用来换道具和技能机，柜台左边为换道具，右边为换技能机。



道具

技能机名	所需BP	技能机名	所需BP
物攻剂（タウリン）	2	火焰之玉（かえんだま）	16
特攻剂（リゾチウム）	2	白色香草（しろいハーブ）	32
物防剂（ブロムヘキシン）	2	力量香草（パワフルハーブ）	32
特防剂（キトサン）	2	球茎（きゅうこん）	32
速度剂（インドメタシン）	2	充电电池（じゅうでんち）	32
HP提升剂（マックスアップ）	2	红牌（レッドカード）	32
力量护腕（パワーリスト）	16	脱离按钮（だっしゅつボタン）	32
力量腰带（パワーベルト）	16	弱点保险（じゃくてんほけん）	32
力量镜片（パワーレンズ）	16	狙击标靶（ねらいのまと）	32
力量束带（パワーバンド）	16	盔甲（プロテクター）	32
力量护踝（パワーアンクル）	16	发泡奶油（ホイップポップ）	32
力量负重（パワーウエイト）	16	香囊（においぶくろ）	32
剧毒之玉（どくどくだま）	16	电气插头（エレキブースター）	32

技能机名	所需BP	技能机名	所需BP
岩浆插头（マグマブースター）	32	突击背心（とつげきチョッキ）	48
灵界之布（れいかいのぬの）	32	气息腰带（きあいのタスキ）	48
升级补丁（アップグレード）	32	锐利之爪（するどいツメ）	48
怪异补丁（あやしいパッチ）	32	锐利之牙（するどいキバ）	48
知识眼镜（ものしりメガネ）	48	光粉（ひかりのこな）	48
专爱眼镜（こだわりメガネ）	48	生命玉（いのちのたま）	48
聚焦镜（ピントレンズ）	48	黑铁球（くろいてっきゅう）	48
放大镜（フォーカスレンズ）	48	气球（ふうせん）	48
广角镜（こうかくレンズ）	48	束缚头巾（しめつけバンド）	48
力量头巾（ちからのハチマキ）	48	防尘眼镜（ぼうじんゴーグル）	48
气息头巾（きあいのハチマキ）	48	奇异软糖（ふしぎなアメ）	48
专爱头巾（こだわりハチマキ）	48	特性胶囊（とくせいカプセル）	200
专爱围巾（こだわりスカーフ）	48		

技能机

技能机名	所需BP	技能机名	所需BP
48号技能机·轮唱	16	34号技能机·淤泥波动	32
59号技能机·烧尽	16	51号技能机·钢之翼	32
87号技能机·虚张声势	24	64号技能机·大爆炸	48
60号技能机·垫后	24	67号技能机·报仇	48
05号技能机·吼叫	24	72号技能机·变压	48
23号技能机·击落	32	85号技能机·食梦	48

注意事项5 单打/超级单打

单打/超级单打是玩家和对手各选择3只精灵进行1对1对决的战斗，中途输了的话连胜记录就会停止，需要重新挑战，所以最好选择自己的主力精灵来挑战。

单打/超级单打的规则

1	对战条件	・选择3只精灵参加 ・对战形式为1对1

单打/超级单打的流程

单打

19连胜



和拉纽伊对战



单打

49连胜



和拉纽伊对战



和战斗城主拉纽伊进行单打



使用平衡型精灵的四姐妹的四女

拉纽伊单打使用的精灵弱点都很分散，需要用不同的属性来克制。而超级单打中她使用的精灵都有冰这一共通弱点，可以使用冷冻光线等高威力的冰属性招式来打。

单打时拉纽伊使用的精灵



精灵	性别	等级	属性	弱点
胖可丁	♂	LV.50	普通、仙	毒、钢



精灵	性别	等级	属性	弱点
暴躁猪	♀	LV.50	超能	虫、鬼、恶



精灵	性别	等级	属性	弱点
富贵猫	♀	LV.50	普通	格斗

超级单打时拉纽伊使用的精灵



精灵	性别	等级	属性	弱点
胖可丁	♂	LV.50	飞	电、冰、石



精灵	性别	等级	属性	弱点
拉恩德伦斯	♂	LV.50	地面、飞	飞、水



精灵	性别	等级	属性	弱点
波尔托罗斯	♂	LV.50	电、飞	冰、石

超级战斗50连胜后设置纪念碑

超级战斗战胜战斗城主达成50连胜后入口处会设置纪念碑，完成所有超级战斗集齐所有的纪念碑吧。

超级单打



超级双打



超级三重对战



超级轮转对战



超级多人对战



注意事项6 双打/超级双打

双打/超级双打是玩家和对手各选择4只精灵进行2对2对决的战斗，需要玩家合理配搭精灵招式和特性的组合才能不断战胜对手，同样也要提防对手的招式和特性连携。

双打/超级双打的规则

1	对战条件	·选择4只精灵参加 ·对战形式为2对2

双打/超级双打的流程

双打

19连胜



和露丝瓦尔对战



单打

49连胜



和露丝瓦尔对战



和战斗城主露丝瓦尔进行双打



今天天气不错呢？啊，不好意思！请开始对战吧！

擅长双打连携的四姐妹的三女

露丝瓦尔的精灵没有共通弱点，最好选择耐久优秀的精灵来挑战。

双打时露丝瓦尔使用的精灵









精灵	性别	等级	属性	弱点
电松鼠	♀	LV.50	电	地面
火爆猴	♂	LV.50	格斗	飞、超能、仙
蓝翅鱼	♂	LV.50	水	草、电
猫老大	♀	LV.50	普通	格斗

超级双打时露丝瓦尔使用的精灵









精灵	性别	等级	属性	弱点
拉迪奥斯	♂	LV.50	龙、超能	冰、草、鬼、龙、恶、仙
水君		LV.50	水	草、电
雷皇		LV.50	电	地面
炎帝	♂	LV.50	火	水、地面、石



注意事项7 三重对战/超级三重对战

三重对战/超级三重对战是玩家和对手各选择6只精灵进行3对3对决的战斗，想连胜的话精灵招式和特性的配搭需要更加谨慎，另外地震和冲浪等全体攻击技能在三重对战中效率不错，可以多多利用。

三重对战/超级三重对战的规则

1	对战条件	·选择6只精灵参加 ·对战形式为3对3

三重对战/超级三重对战的流程

三重对战

19连胜 → 和拉玖露尔对战




超级三重对战

49连胜 → 和拉玖露尔对战



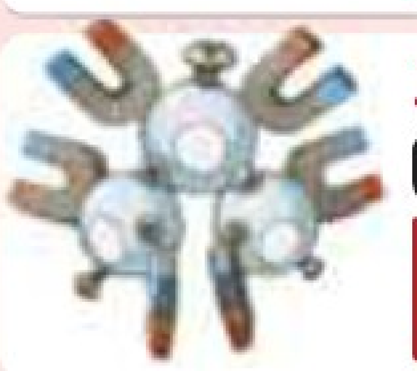

和战斗城主拉玖露尔进行三重对战

对复杂的3只精灵连携了如指掌的四姐妹的二女

无论是三重对战还是超级三重对战拉玖露尔使用的精灵的弱点都以火和格斗居多，可以以火属性和格斗属性精灵构成队伍。



三重对战时拉玖露尔使用的精灵

图	精灵	性别	等级	属性	弱点
	熔岩蜗牛	♂	LV.50	火 石	水 地面 格斗 石
	三合一磁怪		LV.50	普通 仙	地面 火 格斗
	长毛猪	♂	LV.50	冰 地面	火 水 草 格斗 格斗
	双面鹿	♂	LV.50	普通 超能	虫 恶
	藻海龙	♀	LV.50	毒 龙	冰 地面 超能 龙
	妖精棉	♀	LV.50	草 仙	毒 火 冰 飞 钢

超级三重对战时拉玖露尔使用的精灵

图	精灵	性别	等级	属性	弱点
	火焰鸟		LV.50	火 飞	石 水 电
	闪电鸟		LV.50	普通 仙	冰 石
	急冻鸟		LV.50	冰 飞	石 火 电 钢
	雷吉斯提尔		LV.50	钢	火 格斗 地面
	雷吉阿伊斯		LV.50	冰	火 格斗 石 钢
	雷吉洛克		LV.50	石	水 草 格斗 地面 钢

注意事项8 轮转对战/超级轮转对战

轮转对战/超级轮转对战是玩家和对手各选择4只精灵进行轮转战的战斗，由于不知道对手的3只精灵哪只在前，所以无法准确地针对弱点属性进行打击，所以配队时精灵招式要尽量广泛。

轮转对战/超级轮转对战的规则

1	对战条件	·选择4只精灵参加 ·对战形式为3对3的轮转战

轮转对战/超级轮转对战的流程

轮转对战

19连胜



和露米糖对战



超级轮转对战

49连胜



和露米糖对战



和战斗城主露米糖进行轮转对战



灵活使用多种精灵的4姐妹的长女

轮转对战时露米糖的精灵的弱点以地面和火为主，而超级轮转对战中则以仙为主。

轮转对战时露米糖使用的精灵



精灵	性别	等级	属性	弱点
仙灵钥匙	♀	LV.50	电	火、地面
吞食兽	♀	LV.50	毒	地面、超能
巨翅飞鱼	♀	LV.50	水、飞	电、石
芽角鹿	♀	LV.50	普通、草	火、冰、格斗、毒、飞、[illegible]







超级轮转对战时露米糖使用的精灵



精灵	性别	等级	属性	弱点
拉迪亚斯	♀	LV.50	龙、超能	冰、草、鬼、龙、恶、仙
比里基昂		LV.50	草、格斗	飞、火、冰、毒、超能、仙
特拉奇昂		LV.50	电	水、草、格斗、地面、超能、钢、仙
科巴鲁昂	♂	LV.50	钢、格斗	火、格斗、地面









注意事项9 多人对战/超级多人对战

多人对战/超级多人对战是玩家和搭档各派出1只精灵和对手两人的2只精灵进行对决的战斗。搭档可以是莎娜和提埃诺等游戏中的朋友，还可以选择登录了FC的好友，另外还能与世界各地的玩家进行协力战。

多人对战/超级多人对战的规则

1	对战条件	·玩家和朋友各选择2只精灵参加 ·对战形式为2对2

多人对战/超级多人对战的流程

多人对战

19连胜



和拉玫露尔等对战



超级多人对战

49连胜



和拉纽伊等对战



和战斗城主拉玫露尔、露丝瓦尔进行多人对战

经常使用连携招式

露丝瓦尔派出的是她双打时使用的精灵中的两只，拉玫露尔派出的是她三重对战时使用的精灵中的两只，由于选择是随机的，所以事前无法准确获知她们使用的是什么精灵。



和战斗城主拉纽伊、露米糖进行超级多人对战

面对战斗城主强力精灵的战斗

拉纽伊派出的是她超级单打时使用的精灵中的两只，露米糖派出的是她超级轮转对战时使用的精灵中的两只。





在战斗学院磨练技术

注意事项1 战斗学院位于米亚雷市的北街

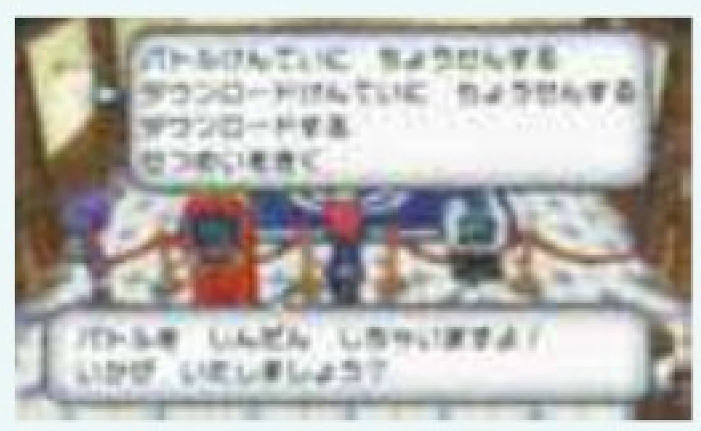


战斗学院位于米亚雷市北街的大楼中，在这里可以进行“战斗测验”，测验方法为连续和5名精灵训练师对战，接着根据战斗内容玩家的实力会得到评价。

战斗学院的战斗规则

1	参加等级	・参加没有等级限制，战斗中等级50以上的精灵会变为50级（战斗结束后还原）。
2	战斗方式	・每参加一次战斗测验都需要和5人对战，中途无法中断 ・如需从战斗中退出可选择逃跑，不过会被判定为输 ・不能使用包里的道具
3	参加精灵的构成	・参加的精灵不能重复 ・精灵携带的道具不能重复，还有不能携带こころのしずく
4	不能参加的精灵	・超梦、梦幻、凤凰、露琪亚、雪拉比、海皇牙、古拉顿、雷库萨、吉拉齐、迪奥希斯、迪亚路卡、帕鲁基亚、基拉帝纳、菲奥娜、玛娜菲、达库莱、塞伊米、阿尔修斯、比克提尼、莱希拉姆、泽克罗姆、丘雷姆、凯路迪欧、梅萝爱塔、盖努塞克特、泽尼亚斯、伊维塔尔、基加迪、蛋

下载的“战斗测验”可以通关前挑战



通常战斗学院需要通关后才能挑战，不过下载入手的“战斗测验资料”无论何时都可以挑战。

注意事项2 根据评价获得BP

战胜5名精灵训练师后，根据评价可入手对应的BP和道具。得到高评价的话，还可以入手大量的BP以及入手困难的贵重道具。

入手的BP和道具

评价结果	阶段	分数	入手BP	入手道具
★★★★★★★	マスタ-ランク	6000分以上	15	ポイントアップ
★★★★★★☆	エリ-トランク	5000分以上	13	マックスアップ、タウリン、ブロムヘキシン、リゾチウム、キトサン、インド メタシン其中一个
★★★★★☆☆	ハイパ-ランク	4000分以上	11	
★★★★☆☆☆	ス-パ-ランク	3000分以上	9	
★★★☆☆☆☆	ノ-マルランク	2000分以上	7	たいりょくのハネ、しゅんぱつのハネ、きんりょくのハネ、ていこうのハネ、ちりょくのハネ、せいしんのハネ其中一个
★★☆☆☆☆☆	ノ-ビスランク	1000分以上	8	
★☆☆☆☆☆☆	ビギナ-ランク	1000分以下	3	

获得高评价的方法

能让评价变好的行动

・战胜对手。
・打到对的精灵。
・战斗中更换精灵。
・使用多种多样的招式。
・让对手精灵使用的招式效果无效
・让对手精灵使用的招式效果减半
・使用克制对手精灵的招式

能让评价变坏的行动

・自己的精灵被打倒
・回合经过。
・自己的精灵剩余很少的HP
・使用因对手精灵属性或特性而无效果的招式
・使用因对手精灵属性或特性而效果减半的招式

《口袋妖怪X·Y》战术系统探究——第六世代各属性分析（二）

文/koflover 编/乌冬

在上辑中我们探讨了火系和恶系这两个属性的特色，此次我们介绍的是御三家属性中的草系和水系，希望能给大家带来帮助。

草系——同室操戈 胜者为王

草系作为御三家属性之一，一直都给人一种“软”的感觉，这是因为草系主角远远不如火系和水系主角那么简单暴力，那些变化技能在对付NPC训练师时往往派不上多大用场，所以很多玩家更愿意选择火系和水系主角来提高通关效率。但在玩家之间的对战中，擅长消耗、干扰和防守的草系PM总能找到机会展现自己的能力，使得Gamefreak不得不在第六世代对草系进行削弱，这种某种方面来说算是一种“荣耀”吧！

正如标题所言，草系PM的最大天敌就是草系PM自己，真是“自己人何苦为难自己人”，能够在草系的激烈竞争中脱颖而出可不是一件容易的事情。草系PM之间的内斗不仅仅停留在同属性之间的戏份争夺，也绝非属性自我抵抗那么简单，而是战术打法的全方位压制。如果一只草系PM想在对战中有所建树，那它面临的首要任务就是打败所有的草系小伙伴们，然后才能“冲出国门”登上对战舞台。

1.元气大伤的催眠粉

在第六世代之前，草系的最强杀手锏应该非催眠粉莫属。能够使对方几乎完全丧失行动能力的催眠技能，在对战时的优势是显而易见的，甭管对方的PM有多么可观的能力、配招战术有多么精妙，在催眠技能面前一概都发挥不出来。在所有催眠技能中最好用的就是催眠粉了，因为这招的命中率高达75%，学习范围也非常广泛，一大批草系PM都能学会；而蘑菇孢子和黑洞因为可习得PM数量少的关系，所以尽管有更强的性能也无法像催眠粉那样大行其道。如果不是催眠条款限制的话，有催眠粉的一方很容易掌握到战局主动权，再结合玩家的操作和先读技巧，以压倒性的优势战胜对手也不是没有可能。

由于催眠粉实在太强，所以在第六世代中它遭到了无情的削弱，而蘑菇孢子这类催眠技能也不幸“躺枪”。首先，催眠技能的持续时间从第五世代起就从2~7回合降低到2~4回合，使得被催眠的PM只要敢留在场上不走，那么“一回合醒来”的几率就会大大增加。如果被催眠一方真的只有1回合不能行动时间的话，那双方算是五五开的局面，因为主动催眠一方也得耗费1回合行动来使用催眠技能。其次，在第六世代中又增加了一条“交换下场后睡眠持续时间不重置”的设定，使得被催眠一方哪怕暂时交换下场，也随时有机会东山再起。这样的话，即便没有催眠条款的限制（在目前的民间规则中催眠条款依然

是铁律），主动催眠的一方也不是那么容易占得上风，毕竟催眠粉还是有Miss的风险。

最后，催眠粉（以及蘑菇孢子）在第六世代中对防尘特性的PM、携带防尘眼镜的PM和草系PM无效，这才真正使催眠粉元气大伤。如今的催眠粉和蘑菇孢子有以下的盲点：食草特性、不眠特性、干劲特性、防尘特性、防尘眼镜道具、草系属性。草系PM若想施展催眠粉（以及蘑菇孢子），就必须突破上述的重重障碍才行，尤其是草系PM的招牌技能催眠粉，最大罩门却是草系PM自己，这实在有点讽刺。虽然没有玩家会当着这些PM的面使用催眠粉，但不假思索乱催眠的结果就是白送给对方无伤换上场的机会。比如我方用妙蛙花或蘑菇斗士时被对手识破了要用催眠技能的意图，结果对手换上的是妖精棉，这样的话我方就不得不换人并把主动权拱手相让，否则被对方鼓掌后会有更严重的后果。

虽然催眠粉不再是草系PM的杀手锏，但喜欢草系PM的玩家其实也不用过于伤心，因为对大多数“平民阶层”的草系PM来说这反倒是件好事。像蘑菇斗士这种攻击强又能催眠的PM原本是草系中的翘楚，但如今蘑菇孢子不能对草系PM生效，所以任何一只能抵抗格斗系攻击的草系PM都有资本和蘑菇斗士一战，这样就拉近了两者之间的差距。对战平台的使用率排名也印证了这一点，蘑菇斗士的使用率虽然有明显的下降，但更多草系PM的使用率则有大幅度提升。

2.消耗神技寄生种子

除了催眠粉以外，草系还有另一张王牌，这就是消耗能力极强的寄生种子。寄生种子能造成每回合1/8最大HP的持续伤害，与鬼火、一般中毒的伤害相同，并且还能为己方回复等量的HP。如果双方HP最大值相等的话，那么寄生种子每回合就能拉开1/4最大HP的差距，这可不是个小数目。而使用寄生种子的PM大多HP种族值不高且玩家基本不会加HP努力，所以寄生种子的效果可能会更好。在诸多消耗手段中，寄生种子的消耗能力显然是最强的，并且该技能也不算小众，绝大多数草系PM都可以用这招。

寄生种子的用法非常丰富，它的使用场合以及配套技能的选择，非常的考验玩家的想象力，但无论战术如何千变万化，始终离不开“消耗”这两个字。由于寄生种子的相关战术细节实在太多，这里我们就不一一列举了，等到有机会的时候再专门做一次专题来详细分析吧。

虽然寄生种子有着无与伦比的优秀性能，但它和催眠粉一样也不得不面临草系盲点的问题，乱用寄生种子的话很容易被对方的草系PM抓住机会发起反击。当然，寄生种子的盲点远远比催眠粉要少得多，基本上来说只要使用寄生种子的草系PM能够保证对同类有足够压制能力的话，那么它的寄生种子就不愁没有用武之地。

3.优劣参半的草系攻击

草系PM之所以给玩家留下“软”的感觉，除了催眠粉和寄生种子这两个变化技能有点“喧宾夺主”以外，优劣参半的草系攻击也是一个重要原因。草系攻击的主要缺点在于属性克制关系太差，它只克制水、地和岩这三个属性，但不利属性却有火、草、毒、飞、虫、龙、钢这7个之多，除了虫系攻击以外，再也找不出不利属性有这么多的例子了。与火、水这两个主角属性以及其他常见的主流攻击属性相比，草系攻击实在没有什么竞争力可言。

尽管草系攻击的属性克制关系相当差，但各位玩家应该都知道，草系攻击在对战中的出现频率并不低。这是因为在草系克制的三个属性中，水系和地系的属性

弱点很少，草系攻击对它们的克制关系显得尤为重要。而且“水+地”、“水+岩”和“岩+地”这种复合属性的PM数量也不少，对它们具有4倍克制效果的草系攻击则是无法被替代的。比如很多电系和火系PM都会选择觉醒草，虽然觉醒草的威力相当低而且属性克制关系差，但玩家只需要用它克制那几个属性就足够了。

草系攻击的优点在于技能丰富且威力或特效不俗，足以凭借性能的优势来弥补属性克制关系的不足。高威力的草系技能有种子核融、木锤、太阳光线、花瓣之舞、猛力鞭挞和绿叶风暴，这些技能的威力统统超过了120，这对于多数主流攻击属性来说还是来之不易的，不过除了神兽专属技能种子核融以外，这些高威力技能都有这样那样的弊端，需要玩家设法去克服。木锤相当于草系版本的烈焰驱动，虽然对自己的伤害也不小，但能学这招的PM几乎都有寄生种子或光合作用来补血，所以不必过多担心它们的续航能力。太阳光线必须在晴天中才能发挥作用，而且在其他天气中还会威力减半，所以只有干旱特性的特攻手才有可能用到它，说白了也就是Y喷这一只PM而已。花瓣之舞等同于草系的逆鳞，但它不如逆鳞之处在于很容易打在不利属性身上，所以必须借助梦话随机抽取的方式让花瓣之舞只攻击一回合。猛力鞭挞没有任何副作用，且命中率也还说得过去，总体来说还是值得信赖的。绿叶风暴的用法类似于燃烧殆尽和流星群，非常适合打游击和双刀，而且还是乖僻特性藤王蛇的核心攻击技能（但乖僻特性的藤王蛇目前还无法在游戏中正常入手）。不过上述技能基本上都是草系PM的专利，其他属性的PM基本上学不会而且也用不到。

除了上述高威力技能外，还有不少草系攻击技能也值得关注。种子机枪虽然有很大的威力浮动，却可以享受到技师特性的加成，是蘑菇斗士的核心攻击技能，但其他草系PM在有其他选择时往往不会用这招。刃叶斩在威力、命中和PP值这三方面都有不错的表现，从某种意义上来说算是最强的会心技能，不过能学刃叶斩的PM除了大葱鸭以外都缺乏相应的配套技能，无法打出完整的会心战术。花雪作为草系惟一的全场攻击技能，不但在多打中有很高的攻击效率，而且还可以触发队友的食草特性。至于亿万吸取、能量球和草绳这三招则有着比较广泛的学习范围，很多非草系PM都可以用这招来针对水、地、岩这三系PM，比觉醒草好使多了。

4.激烈的草系内斗

由于草系PM的催眠粉和寄生种子对草系PM自己完全无效，且本系攻击技能又会被自己抵抗的缘故，所以一只草系PM要想脱颖而出就必须先打败它的同胞们，这样才能让自己的催眠粉、寄生种子和本系攻击技能打在其他PM身上，而不是被它的同胞们轻易挡掉。而玩家在选择草系PM并配置技能时，也绝对不能生搬硬套以往的思路和经验，因为草系内斗的局面在第六世代之前是不存在的。

“草+毒”属性的PM在草系内斗中具有很大的先天优势。因为该PM具有本系加成的淤泥爆弹能够对大部分单属性和复合属性的草系PM造成很高的伤害，使得这些草系PM不敢轻易换上场挡催眠粉和寄生种子。而“草+毒”的属性组合则保证了它在面对绝大多数草系PM时都能五五开，以妙蛙花（非MEGA）为例，尽管“草+超”、“草+飞”以及“草+冰”属性都有克制妙蛙花的技能，但它们同样也吃不消妙蛙花的淤泥爆弹；妙蛙花虽然无法克制到所有的草系PM，但单方面克制妙蛙花的草系PM也是不存在的。简单来说，“草+毒”属性的PM处于“草系食物链”的顶

端，而能MEGA进化的妙蛙花无疑是该属性中最强的PM，像大食花、假面玫瑰和球桶菇虽然有一定的特点，但要和MEGA妙蛙花竞争显然是不可能的。

值得一提的是，“草+钢”属性的铁盘坚果以及防弹特性的重铠鼠可以无视淤泥爆弹，如果MEGA妙蛙花不舍得放弃某个常用技能并选择觉醒火或觉醒飞的话，那这两只PM就可以快乐地在MEGA妙蛙花面前不停的撒钉子或是强化攻击，从某种意义上来说它们也算是MEGA妙蛙花的半个天敌。虽然重铠鼠的防弹特性防不了淤泥波动、毒突、尘埃喷射、饱嗝之类的毒系攻击技能，但“草+毒”属性PM的毒系主攻技能基本都是淤泥爆弹，重铠鼠只需要小心大食花的饱嗝就可以了。不过，铁盘坚果和重铠鼠这两只PM在面对一般草系PM时并没有什么先天优势，它们只能用不具有本系加成的毒突来克制草系，如果自己也被对方克制的话就很难有胜算。

像森林蜥蜴、莲蓬怪、蘑菇斗士、藤王蛇（即使算上乖僻特性）以及妖精棉这些草系PM，虽然个人实力相当不俗，但在草系内斗中的表现实在不佳，所以这些PM的使用率远低于人们对它们的期望值。而MEGA雪巨人、亡灵古树、度魂南瓜尽管在草系内斗中比较强势，但在MEGA妙蛙花面前却完全处于下风，所以也很难出头。当然，不擅长草系内斗的PM也并不是完全没有出场机会，但这些PM必须让队友帮忙解决对方的草系PM才行，否则就很难打出自己理想的既定战术。

5.复合属性的防守能力

在防守方面，草系可以抵抗水、草、电、地这4个属性，而克制它的属性却有火、冰、毒、虫、飞这5个。表面看来草系的弱点比抗性多，但考虑到水、电、地都是热门攻击属性，并且草系PM又有抵抗催眠粉（蘑菇孢子）和寄生种子的能力，所以草系的防守能力还是值得肯定的。尤其是那些具有复合属性的草系PM，虽然弱点很多，但独特的抗性使它们能够完全胜任队伍中的联防任务。

像“草+斗”、“草+鬼”、“草+仙”和“草+超”这4个经常在联防中出现的复合属性，其共同特点是抗性和弱点的数量都比较多，甚至是弱点多于抗性。但因为玩家在联防操作时会主动规避弱点，而且它们所抵抗的往往都是热门攻击属性，所以其联防价值还是相当值得肯定的。而“草+水”、“草+冰”、“草+恶”、“草+飞”等复合属性，虽然也有一箩筐抗性和弱点，但它们的防守功能基本可以被上述4个属性所代替，再加上对应PM的能力特点也更倾向进攻，所以很少会拿来联防。

而说到草系联防能力则不得不提MEGA妙蛙花和铁盘坚果这两个“怪物级”PM，它们继承了草系抗性多的优点，但弱点却少得多，再加上耐久优势、技能配置以及草系与生俱来的抗催眠和种子的能力，是第六世代中一流的盾牌PM。

“草+毒”属性的MEGA妙蛙花在厚脂肪特性的帮助下，实际只有飞和超这两个弱点，但抵抗了斗、水、草、电、仙这5个常见的攻击属性，并且还有吸收毒菱的能力；而且它的耐久也相当可观，低血高防的能力特点使其更容易发挥出寄生种子和亿万吸取的吸血优势。集抗性和耐久于一身的MEGA妙蛙花是非常可靠的盾牌，但其他“草+毒”属性的PM因为没有特性和耐久的优势，联防效果自然比不上MEGA妙蛙花。

“草+钢”属性的铁盘坚果虽然在本作中丧失了对鬼系和恶系的抗性，但10个抗性和2个弱点的表现依旧是一般草系PM所不能企及的，拿来联防不要太轻松。但由于铁盘坚果的火系弱点太致命容易被对

手针对，所以在无法确定对方是否有火系攻击的情况下，铁盘坚果用来作为抗火PM的后防线是一种稳妥的办法。在面对草系同胞时也是如此，表面看起来铁盘坚果面对绝大多数草系PM都有优势，但一个觉醒火就能让铁盘坚果束手就擒。

新版本代表PM分析

由于草系强者众多且文章篇幅有限，像之前反复提到的MEGA妙蛙花和铁盘坚果就不再专门分析了，这里只列举一些更能体现新版本特点的草系PM。

No.286 蘑菇斗士



超强的攻击能力和催眠能力是蘑菇斗士克敌制胜的两大资本，它们虽然在其他PM面前都很好使，但在草系同胞面前却有力使不出。因为蘑菇斗士没有克制草系PM的手段，所以只要是能抵抗格斗系攻击的草系PM就可以压制住蘑菇斗士，这样的PM在草系中不胜枚举。而蘑菇斗士对此采取的回应是几乎必带岩石封印，一方面这招在技师特性的作用下有不错的威力和特效，另一方面也让自己至少不被毽子棉和叶娘蚕这样的草系PM欺负。还有不少玩家放弃了技师特性的攻击优势，而采用了“毒疗特性+剧毒之玉”的配置，做好了打持久战的心理准备。

No.407 假面玫瑰

虽然假面玫瑰比MEGA妙蛙花的综合实力差了一大截，但玩家如果想把MEGA进化名额留给其他PM的话，那么假面玫瑰还是一个非常明智的选择。假面玫瑰的“草+毒”属性在草系内斗中具有很大的优势，而且技师特性还可以增加觉醒火的威力，这能很好的对付不怕淤泥爆弹的铁盘坚果、重铠鼠、亡灵古树和球桶菇，如果需要针对MEGA妙蛙花的话还可以带上神通力。在保证草系内斗优势的前提下，假面玫瑰的催眠粉和寄生种子就显得尤为有用了，而且它的特攻能力在草系PM中仅次于MEGA雪巨人，且速度水准和技能配置也尚可，利用催眠粉打快攻相当不错。

No.547 妖精棉



妖精棉由于4倍怕毒的关系，在毒系攻击遍布的草系内斗中处于明显的劣势；而且由于它的伤害输出太低，只能把寄生种子作为主要的进攻手段，但这又在草系PM面前无从施展。不过，妖精棉的干扰防守能力仍然是一流，恶作剧之心特性支持下的先制鼓掌和先制替身足以让它处理大部分战况，在遇到会淤泥爆弹的草系PM时也不必太担心；而先制棉花防御能够使它成为非常规的物理盾牌。妖精棉在这个基础上还可以为团队做一些贡献，比如用顺风、放晴、光之壁等等，而它的道具也可以相应换成坚硬头盔、炽热岩石、光之粘土等等。

No.652 重铠鼠

重铠鼠具有不俗的物理耐久，“草+斗”的属性不但带来了双本系攻击，也保证了它的联防能力。另外它的防弹特性可以让它抵抗更多属性的技能，其中最重要的就是原本克制自己的淤泥爆弹以及晴天中的气象球，以及螺旋球、气合弹、波导弹和影子球这种打它1倍伤害但出现率比较高的技能，在对付很多常规配招的PM时都有意想不到的效果。重铠鼠学不会肉搏和催眠粉，但攻击上有双本系攻击和打草系的毒突，防守时有寄生种子、撒菱和分担痛苦，基本已经够用了。

No.709 亡灵古树

草系和鬼系都是很擅长干扰防守的属性，而集两个属性特长于一身的亡灵古树在这方面更加出类拔萃。与同属性的度魂南瓜相比，亡灵古树虽然能力略低，但特性和技能配置要好得多，所以成为了该属性的优先选择。收获特性配合回血1/4最大HP的文旦果，再加上寄生种子和木角的吸血效果，一回合能回复大量HP，这让它甚至有资本使用诅咒这种自残技能。另外作为草系中有鬼火的PM，亡灵古树表示完全不需要催眠粉，更不用像一般草系PM那样顾虑催眠粉无用武之地的问题。



水系——强中自有强中手

水系是口袋妖怪中的第一大系，无论是只算最终形态还是把各形态都算上，都是游戏中PM数量最多的属性。虽然水系有鲤鱼王和笨笨鱼这样的“吉祥物”，但只看在对战中能登场的最终形态的话，大部分水系PM都有两把刷子，偶尔出点太阳珊瑚、爱心鱼这种龙套PM其实也无伤大雅。

虽然水系绝对称得上强者如云，但我们在查看一些对战使用率统计时会发现，水系在热门PM中所占的比例并不是特别多。洗衣机电鬼、玛丽露利和上忍蛙三只一直都有稳定的出场率，而其他水系PM的使用率就明显低了一个层次而且名单很不固定，大概有20多只水系PM在争夺第二阵容的位置。造成这种现象的原因是水系的战术打法比较单调，基本上就是纯攻击、

纯防守和半攻半守这三种基调，同类型的水系PM不要说战术特点，就连配招可能都相差无几。在这些如出一辙的水系众强者中，玩家只会强中选优，所以洗衣机电鬼、玛丽露利和上忍蛙这三只水系PM才是久经考验的真金，而众多处在第二阵容的水系众强者只有在战术开发有重大突破的时候才有可能跻身至第一梯队。

需要强调的是，水系本身又是一个攻守一体的属性。尽管玩家会通过努力分配和技能选择这两方面来奠定PM的战术基调，但即便在不更改努力和技能的前提下，纯攻击型PM也完全有能力参与联防，而纯防守型PM在某些情况下也有不可小觑的攻击能力，这一点非常有意思而且也值得玩家去大做文章。至于半攻半守的水系PM则是纯攻击和纯防守这两个极端的折中产物，像玛利露利、宝石海星、刺龙王这种擅长攻击的打手，通过小幅度更改努力、技能和道具的方式就能变成能攻善守的全才，而毒刺水母、水君、美丽龙这类耐久向的PM也是如此。当然，半攻半守的水系PM肯定会在攻防两端都放弃一些东西，究竟怎样取舍就要根据玩家队伍而定了。

1.以快制胜的水系强攻

因为水系攻击的平均威力并不出众，而且能克制的属性数量也不多，如果纯攻击类型的水系PM想要打出优势的话，就得围绕着一个“快”字做文章。虽然水系PM大多都不以速度见长，但在所有属性中水系的快攻套路是最丰富的，这也是该属性的一大特色。

水系快攻的好处不仅仅在于能够先发制人，有机会在对方出手之前就将其击倒；另外有不少水系技能在快攻中有事半功倍的效果，所以水系就更有理由去打快攻了。攀瀑具有20%的害怕几率，一旦发动后就能使对方一回合不能行动，是非常强大的特效，但害怕效果是必须在先手攻击时才有机会发动的。喷水的最大威力高达150，但这威力必须在使用者满血且先手攻击的条件下才能发挥出来，如果使用者的HP低于60%，那这招的威力还比不上冲浪。沸水拥有30%的烧伤几率，如果在先手攻击时发动特效的话，就可以像先手鬼火那样封锁对方的物攻手，在对攻时能占到很大的优势，但它不像攀瀑和喷水那样必须依赖快攻不可。

水系中天生的快攻手不多，速度种族值超过100（含100）的PM只有毒刺水母（100）、宝石海星（115）、浮船鼬（115）、帕鲁基亚（100）、玛娜菲（100）、阿尔修斯（120）、水冷猴（101）、凯路迪欧（108）和上忍蛙（122），另外还有一只速度95但特性为加速的巨牙鲨。但这样的速度水准并不足以保证先手优势，所以水系PM如果想打快攻那就很有必要带上专爱围巾，哪怕是钢帝企鹅这种档次（速度种族值60）的PM，在加满速度努力和性格加成的基础上，也有希望靠专爱围巾超越大批不带专爱围巾的高速PM。不过专爱围巾毕竟有很大的副作用，如果只出于先手攀瀑的目的用它的话，可能还不如配合电磁波一起用的效果好。

尽管水系PM有点先天速度不足，但可以通过轻快特性或提速技能（一般多用龙舞）来弥补这个缺点。轻快特性曾在第五世代中大行其道，水系快攻更是令人闻风丧胆，每个玩家当时在组队的时候必须要做好“防水”工作，否则很容易被水系PM在永雨天气下打得溃不成军。而第六世代虽然不再有永雨天气，但玩家如果能充分把握雨天的那几回合时间，依然可以打出一波凌厉的攻势。有关雨天的部分我们在下文中会专门再详细分析。

对于那些没有轻快特性，或是有轻

快特性但无法保证自己一定在雨天中作战的PM，也可以通过提速技能来获得先手优势。龙舞之所以吃香，是因为它在提速的同时还能提升攀瀑的伤害，这样的话攀瀑的攻击就相当有威胁，一旦打出一次害怕后，对方可能就无力再抵挡第二次攀瀑了；即便攀瀑没有打出害怕特效，至少也保证了足够的单次伤害。而“高速移动+剑舞”虽然也可以提速并提升攀瀑的伤害，但毕竟需要两个技能栏以及两回合行动，肯定不如两次龙舞的效率高。能学龙舞的水系PM有暴鲤龙、乘龙、大力鳄、刺龙王、地豚和铁螯龙虾，它们都有攀瀑且各有特色，但目前最流行的还是暴鲤龙，而其他PM要想取代暴鲤龙的位置就需要玩家开发出足够成熟的战术才行了。

除了龙舞外，破壳也是水系PM可以用到提速技能。能学破壳的水系PM有铁甲贝、多刺菊石兽、猎斑鳗、樱花鳗、坚甲龟和藤壶勇士，但铁甲贝和藤壶勇士学不会攀瀑，多刺菊石兽和樱花鳗又偏重特攻，只有猎斑鳗和坚甲龟才能把攀瀑的威力和特效都发挥出来。

最后要提到的就是水流喷射和水流手里剑这两招先制攻击。水流手里剑是上忍蛙的专属技能，只要打出3Hits威力就能超过水流喷射，而且还可以配合王者之证来打出害怕效果，平均害怕几率为27.1%。可惜的是上忍蛙本身就有出众的速度，不太需要这种威力不稳定的先制攻击，若是铁甲贝或坚甲龟能学的话就完全不同了。

而水流喷射则所学者甚众，其中比较突出的PM按实际威力从高到低排列的话依次是：发动激流特性的大力鳄（27810）、适应力特性的铁螯龙虾（27120）、发动激流特性的大剑海獭（26910）、发动激流特性的钢帝企鹅（24390）、大力士特性的玛利露利（23880）、发动激流特性的水箭龟（23850）、适应力特性的巴斯鱼（22640）。通常情况下水流喷射一般多用于残血补刀，尤其是对付HP不多的地、岩、火系PM时还是蛮好用的，像火矢鹰、火鸡斗士、蝠蝎、钢钻鼹鼠这类对战热门PM都是水流喷射的目标。而水流喷射搭配剑舞、腹太鼓等物攻强化技能后，在残局时有着强大的清场能力，玛利露利和铁螯龙虾便是此道高手。

2.浑然一体的水流障壁

水系在防守方面的表现可以说是无可挑剔，它能抵抗钢、火、水、冰这4个热门攻击属性，而弱点只有草和电2个而已。由于水系的弱点特别少，所以复合属性的水系PM几乎都是抗性多于弱点，除了对冰系无能为力以外，再差的属性也能被水系所“拯救”。大部分具有复合属性的水系PM都有相当优秀的抗性，尤其是“水+钢”、“水+鬼”、“水+电”和“水+毒”这4个复合属性在防守能力方面更是一流的。

因为复合水系防守能力实在太强，所以即便是一支由多个水系PM所组成的队伍，其联防能力也是可圈可点。比如“水+钢”的弱点就可以分别被“水+飞”、“水+鬼”和“水+地”所弥补，而“水+飞”和“水+地”也基本可以做到彼此互补。因为有很多水系PM都有完全抵抗电系的能力，所以电系攻击对它们来说并不足为惧，只有草系攻击才称得上是水系的真正命门，这也是为什么草系攻击会这么吃香，觉醒草的使用率远高于觉醒电的原因。当然就目前来看，在队伍中使用大量水系PM的理由除了出于玩家个人喜好以外，就是打雨天战术了，玩家在一般情况下并没有组建“水系队”的必要。但玩家在组队时确实不用怎么担心水系重复的问题，比如玩家喜欢用玛利露利、洗衣机电鬼和上忍蛙的话，把其中两个甚至全部都

放在一支队伍里也不会有太大的问题。

上忍蛙在这里需要专门来强调一下。“水+恶”的上忍蛙拥有7个抗性以及斗、虫、草、电、仙这5个属性弱点，但它的弱点实际上只是表面现象，因为变幻自在特性能够让它在出招之前改变属性，对手在没有摸清它配招的情况下也就很难正确选择克制它的攻击属性，这样的话使用上忍蛙的队伍就完全不用担心弱点集中的问题。目前上忍蛙的主流用法还是拿来快攻，但它的防守能力其实也有巨大的潜力值得去发掘。比如玩家在确定对手本回合用草、斗、仙属性的攻击技能时，就可以让上忍蛙使用剧毒或毒菱来变成毒系，这就无需再依靠队友来联防；等对手准备对付这只毒系的上忍蛙时，玩家可以再次变换上忍蛙的属性，或是把其他PM换上场。另外，7个抗性的上忍蛙也完全有能力为队友联防，只不过上忍蛙的耐久天生偏低且缺乏回复能力，要想在防守端有所建树得需要玩家去细心操作。

对于纯防守或半攻半守的水系PM来说，除了剧毒这类通用技能以及部分PM才有的钉子、混乱技和电磁波以外，主要使用的防守技能就是沸水。该技能在快攻方面有不俗的表现，在防守时也是威力十足，从某种意义上来说它比鬼火还要厉害。鬼火有对火系PM无效以及怕挑拨和替身的缺点，而这些恰恰是沸水的优势。而且沸水即便不触发烧伤也是个威力不错的攻击技能，烧伤效果对于使用者来说是额外惊喜，但对于对手来说则是不得不防了。像呆河马、大灯鱼、美丽龙这些物理耐久和特攻都有一定水准的水系PM，都会把沸水作为自己的核心技能。值得一提的是，虽然没有任何一只天之恩惠特性的PM能学会沸水，但玩家如果能利用“水之誓言+火之誓言”后的特效，同样也能让沸水的烧伤率达到60%，这样的话沸水真的就完全胜过鬼火了。

除了沸水以外，在本作中性能被大幅度加强的漩涡也值得在防守时一用。漩涡作为《心金·灵银》中的秘传技能，可以被大部分前四世代水系PM学会，虽然带有秘传技能的PM不能跨世代传送，但玩家只要把会漩涡的PM先传到《珍珠·钻石》，再依次传到第五世代和第六世代就可以了。漩涡每回合的持续伤害有1/8之多，带了束缚头巾后持续伤害更是高达1/6，配合剧毒以及沸水的烧伤效果，能够造成大量的持续伤害。虽然漩涡有很多方法可以破解，但水系PM并不会把漩涡作为惟一的防守手段，完全不必为此担心。贝壳夹击和漩涡的效果基本相同，对于学不会漩涡的猎斑鳗、樱花鳗和藤壶勇士来说可以作为其替代品。

最后我们来谈一谈潮水。该技能作为第四世代的技能机器，也是大批水系PM都可以用到的技能，虽然它发动特效后具有130的高威力，但对于快攻手来说远不如高压水泵、冲浪和沸水好用。事实上那些纯防守和半攻半守的水系PM才是该技能的伯乐，因为它们可以先通过消耗技能设法将对方的HP削减至50%以下，然后再用潮水打出致命一击。像是上文中提到的“剧毒+漩涡”，以及直接使对方HP减半的怒之门牙，都是潮水的绝配。能学潮水的水系PM基本上都会“剧毒+漩涡”，而“怒之门牙+潮水”的最佳使用者是帝牙海象和猎斑鳗，且它们有漩涡或贝壳夹击。

3.宝刀未老的雨天战术

永久天气的取消使得各种天气战术都不复当年之勇，雨天战术更是首当其冲，在其他天气都有双天气手甚至三天气手（算上携带进化辉石的非最终形态，不考虑古拉顿和海皇牙这两只神兽）的情况下，雨天只有蚊香王可以依赖。即便如此，雨天作为四个天气中的最强天气，在

合理的战术安排和队伍搭配下，依然可以在第六世代中发光发热。

雨天对水系PM具有全方位的实力提升。在攻击方面，雨天使水系攻击提升50%的伤害，像水流喷射这种低威力的先制技能也有不可小觑的伤害，而喷水、多打冲浪这类高伤害的水系攻击更有着开金断玉般的破坏力。由于雨天能同时提升水系物攻和水系特攻的伤害，所以大部分水系PM在雨天都变成了一流的双刀手，对手想用常规的物理盾牌或特殊盾牌是很难防住这些PM的。

在速度方面，雨天为轻快特性的PM赋予了先手优势。像坚甲龟这种速度种族值仅32的PM，发动轻快特性后速度最多可以达到358，只比满速度努力无性格加成的雷精灵慢一点点。而大部分水系PM的速度种族值显然不止这么点，而且好些还有提速技能，要想获得先手优势实在是易如反掌，像轻快特性的多刺菊石兽、刺龙王、猎斑鳗和樱花鳗就是代表例子。不过由于雨天持续时间非常有限，这些轻快特性的PM要抓紧利用先手优势攻击，不宜在替身、挑拨、强化技能身上过多浪费时间。

在防守方面，雨天为湿润身躯和接雨盆特性的PM提供了不俗的续航能力。湿润身躯特性的PM在雨天中使用睡觉补满血后可以在当回合醒来，回复效率极高，除了乘龙和水精灵这两只高耐久的水系PM外，软体龙这只高耐久的非水系PM也能很好利用这个特性。接雨盆的效果不如湿润身躯特性这么直接，但该特性无需搭配睡觉，也不用耗费一回合行动，累计效果也不可低估。

为了延长雨天的持续时间，除了让蚊香王携带潮湿岩石以外，还可以让其他PM带上一招求雨来弥补蚊香王无法上场时的雨天断档期，在对方队伍没有天气手的情况下，我方基本可以维持永久雨天的状态。但因为MEGA喷火龙Y和巨甲龙这两只PM实在太热门，玩家若要使用雨天战术的话就不得不对它们进行专门针对。MEGA喷火龙Y的最大弱点就是石砾，如果玩家能在撒石砾的基础上再对对方的高速旋转和除雾有所准备，那就能最大限度地减少MEGA喷火龙Y的威胁。而巨甲龙的命门则是格斗系攻击，设法用气合弹、觉醒斗、蛮力和升力拳这些不易被觉察的格斗系技能打它一个出其不意吧。

新版本代表PM分析

玛利露利、洗衣机电鬼和上忍蛙这“水系三巨头”就不再过多介绍了，相信各位读者已经从各方面渠道进行过了解，这里我们还是把篇幅留给那些更具有潜力的准一线PM吧。

No.091 铁甲贝



虽然铁甲贝有着超高的物防，但目前大部分玩家还是把它当做攻击手来用，毕竟冰柱针配合技能连锁特性实在太厉害，而破壳配合气息腰带也是很稳定的强化套路。考虑到气息腰带容易被连续攻击、沙尘暴天气、钉子等诸多手段破解，也有玩家携带白色香草，这样的话在使用破壳时就不会降低防御，也就不太容易被秒了。

破壳后的铁甲贝不但能凭借冰柱针来造成可观的物理伤害，同时也有着不俗的特殊伤害，在雨天中更是一流的高速双刀手，但学不会攀瀑不得不说是很大的遗憾。

No.121 宝石海星

宝石海星从第一世代起就是水系PM中的代表，丰富多彩的多属性攻击、变幻莫测的干扰手段、水系中一流的速度以及不俗的续航能力都奠定了它的实力基础。到了本作中，与它打法类似且能力特性更出彩的上忍蛙抢走了它的大量出场机会，但宝石海星的电系攻击、精神冲击、电磁波、戏法、分担痛苦、欺骗空间这些特色技能仍然是上忍蛙所没有的。喜爱宝石海星的玩家需要发挥它的特长，设计出一个上忍蛙所没有的成熟战术才行。

No.130 暴鲤龙

虽然MEGA暴鲤龙的各种能力缺陷为玩家所诟病，但暴鲤龙在攻防两端依旧有强势表现，目前是除“水系三巨头”外最简单易用的水系PM。暴鲤龙的配招虽然很灵活，但无外乎就是带龙舞的半攻半守打法以及不带龙舞的纯防守打法这两种而已，其中前者还挺适合MEGA暴鲤龙，以至于MEGA暴鲤龙的使用率远远高出很多人的想象。当然，在一般情况下把MEGA位置留给暴鲤龙可能不是什么好主意，毕竟比MEGA暴鲤龙厉害的MEGA进化PM还是有很多的。



No.134 水精灵

水精灵是除了洗衣机电鬼外，目前最好用的水系盾牌。虽然湿润身躯特性在雨天中非常厉害，但蓄水特性也不差，当玩家不打算用雨天战术的话肯定就要选这个特性。水精灵的技能配置远比水君、美丽龙这类防守型水系PM丰富，它除了沸水和漩涡这两个水系通用技以外，还有许愿、接力棒、治愈之铃、黑雾、哈欠等诸多好招可选，能够适应不同队伍的战术风格。

No.647 凯路迪欧

在不考虑主神兽、MEGA进化和特殊道具加成的情况下，凯路迪欧是水系中特攻最高的PM，另外它的速度在水系中名列前茅，且神秘之剑又使它获得了“特攻双刀”的能力。不过凯路迪欧的特攻技能比较贫乏，作为水系PM居然学不会冷冻光线，在遇到草系PM时只得求助于觉醒冰或觉醒飞。另外这只PM的特性在单打中无用，在多打中也与它的主流特攻打法矛盾。



口袋妖怪详尽分析

——进化链的最顶端

文/月神兔兔 编/乌冬

这辑给大家带来的是三只比较具有代表性的MEGA进化精灵。其中袋龙是新版本中最受欢迎的精灵之一，足以影响对战格局，被许多玩家用作队伍的核心。而莎娜多和钢嘴娃娃在新版本中不仅新增了MEGA进化形态，而且都获得了全新的属性，变化也非常大。

本文以《口袋妖怪 X·Y》为舞台，在普通精灵范围内进行分析。文中将忽略精灵入手、选种和育成过程中的一切困难，默认精灵能达到玩家所需要的最理想状态。本栏目偏重于探讨精灵的特点，因此诸如替身、影分身、保护、隐石沙砾等非常厉害但又很大众化的技能未必每只精灵都会提到，如果大家觉得需要可在推荐配招的基础上自行调整。本栏目兼顾各种对战规则，由于规则不同会造成对战格局完全不同，因此在某些特定规则下文中的部分内容可能会不适用。

袋龙

（ガルーラ/Kangaskhan）

编号：115 分类：亲子口袋妖怪 身高：2.2m 重：80.0kg
MEGA进化身高：2.2m MEGA进化体重：100.0kg

用肚子上的育儿袋养育孩子，只会在安全的时候让孩子出来玩。



能力方面

种族值					
HP	105	物攻	95	物防	80
特攻	40	特防	80	速度	90
LV50能力极限值					
HP	212	物攻	161	物防	145
特攻	101	特防	145	速度	156
LV100能力极限值					
HP	414	物攻	317	物防	284
特攻	196	特防	284	速度	306

MEGA进化能力值

种族值					
HP	105	物攻	125	物防	100
特攻	60	特防	100	速度	100
LV50能力极限值					
HP	212	物攻	194	物防	167
特攻	123	特防	167	速度	167
LV100能力极限值					
HP	414	物攻	383	物防	328
特攻	240	特防	328	速度	328

属性为普通，受到的攻击效果如下

效果2倍：格斗

效果一般：普通、飞行、毒、地面、岩石、虫、钢、火、水、草、电、超能、冰、龙、恶、仙

无效果：鬼

特性

早起（はやおき/EarlyBird）：从睡眠状态醒来所需要的回合减半。

气魄（きもったま/Scrappy）：使普通、格斗属性的技能可以击中鬼系精灵。

梦特性

精神力（せいしんりょく/InnerFocus）：不会陷入害怕状态。

MEGA进化特性

亲子爱（おやこあい/ParentalBond）：技能发动后会追加一次威力为原技能50%的额外攻击，可发动技能附加效果。

升级技能一览

1：连续拳（れんぞくパンチ/CometPunch）
1：瞪眼（にらみつける/Leer）
7：猫式掌击（ねこだまし/FakeOut）
10：摇尾巴（しっぽをふる/TailWhip）
13：齿突（かみつく/Bite）
19：双重攻击（ダブルアタック/DoubleHit）
22：龙之怒（いかり/DragonRage）
25：百万铁拳（メガトンパンチ/MegaPunch）
31：循序渐进（なしくずし/ChipAway）
34：噗噗拳（ピヨピヨパンチ/DizzyPunch）
37：咬碎（かみくだく/Crunch）
43：忍耐（こらえる/Endure）
46：逆鳞（げきりん/Outrage）
49：突袭（ふいうち/SuckerPunch）
50：起死回生（きしかいせい/Reversal）



可以习得的技能机器

5	6	7	10	11	13
14	15	17	18	20	21
22	24	25	26	27	28
30	31	32	35	37	38
39	40	42	44	45	46
48	52	56	59	65	67
68	78	80	87	88	90
94	98	100	H1	H3	H4

遗传技能

替身（みがわり/Substitute）
NO.235图图犬→NO.115袋龙
践踏（ふみつけ/Stomp）
NO.235图图犬→NO.115袋龙
识破（みやぶる/Foresight）
NO.235图图犬→NO.115袋龙
蓄气（きあいだめ/FocusEnergy）
NO.235图图犬→NO.115袋龙
束缚（かなしばり/Disable）
NO.235图图犬→NO.115袋龙
反击（カウンター/Counte）
NO.235图图犬→NO.115袋龙
破碎之爪（ブレイククロー/CrushClaw）
NO.235图图犬→NO.115袋龙
舍身一击（すてみタックル/Double-edge）
NO.235图图犬→NO.115袋龙
莽撞（がむしゃら/Endeavor）
NO.235图图犬→NO.115袋龙
臂锤（アームハンマー/HammerArm）
NO.235图图犬→NO.115袋龙

气合拳（きあいパンチ/FocusPunch）
NO.235图图犬→NO.115袋龙
王牌（きりふだ/TrumpCard）
NO.235图图犬→NO.115袋龙
吵闹（さわぐ/Uproar）
NO.235图图犬→NO.115袋龙
巴投（ともえなげ）
NO.235图图犬→NO.115袋龙

通过其他途径习得的技能

火焰拳（ほのおのパンチ/FirePunch）
《黑2・白2》定点教学
冷冻拳（れいとうパンチ/IcePunch）
《黑2・白2》定点教学
闪电拳（かみなりパンチ/ThunderPunch）
《黑2・白2》定点教学
过肩摔（けたぐり/LowKick）
《黑2・白2》定点教学
鼾声（いびき/Snore）
《黑2・白2》定点教学
怨恨（うらみ/Spite）
《黑2・白2》定点教学
冻结之风（こごえるかぜ/IcyWind）
《黑2・白2》定点教学
逆鳞（げきりん/Outrage）
《黑2・白2》定点教学
梦话（ねごと/SleepTalk）
《黑2・白2》定点教学
钢之尾（アイアンテール/IronTail）
《黑2・白2》定点教学
吵闹（さわぐ/Uproar）
《黑2・白2》定点教学
帮手（てだすけ/HelpingHand）
《黑2・白2》定点教学
莽撞（がむしゃら/Endeavor）
《黑2・白2》定点教学
索要（ほしがる/Covet）
《黑2・白2》定点教学
水之尾（アクアテール/AquaTail）
《黑2・白2》定点教学
吸收拳（ドレインパンチ/DrainPunch）
《黑2・白2》定点教学
连续切（れんぞくぎり/FuryCutter）
《心金・灵银》定点教学
泼泥（どろかけ/Mud-slap）
《心金・灵银》定点教学
百万强踢（メガトンキック/MegaKick）
《绿宝石》定点教学
爆裂拳（ばくれつパンチ/Dynamicpunch）
《绿宝石》定点教学
唱歌（うたう/Sing）
《口袋妖怪XD》黑暗技能净化
地球投（ちきゅうなげ/SeismicToss）
《绿宝石》定点教学
模仿（ものまね/Mimic）
《绿宝石》定点教学
压制（のしかかり/BodySlam）
《绿宝石》定点教学
气合拳（きあいパンチ/FocusPunch）
《心金・灵银》技能机器01
水之波动（みずのはどう/WaterPulse）
《心金・灵银》技能机器03
电击波（でんげきは/ShockWave）
《心金・灵银》技能机器34
秘密力量（ひみつのちから/SecretPower）
《心金・灵银》技能机器43
忍耐（こらえる/Endure）
《心金・灵银》技能机器58
雪崩（ゆきなだれ/Avalanche）
《心金・灵银》技能机器72
自然恩惠（しぜんのめぐみ/NaturalGift）
《心金・灵银》技能机器83
漩涡（うずしお/Whirlpool）
《心金・灵银》秘传技能05
奋起（ふるいたてる/Work Up）
《黑2・白2》技能机器83
哈欠（あくび/Yawn）

www.dooland.com

海外配信
许愿（ねがいごと/Wish）
海外配信

生蛋分组为怪兽+怪兽。公母比例：雄0%/雌100%。蛋孵化需要步数：5120

点评

MEGA袋龙是一只几乎达到禁用级别的强大精灵，也是目前MEGA进化精灵中出镜率最高的一只，以至于很多玩家在配队的时候不得不考虑好如何对付MEGA袋龙，所以可以说MEGA袋龙的存在足以左右对战格局。它的强大主要来自于特性亲子爱，能为它增强50%的进攻火力并附带使技能特效发动两次的效果，还能顺便破坚硬特性和精神衣带。再加上它拥有不少能充分利用特性的技能，打击面也很强大，又有较高的耐久，速度也处于较快水准，几乎能应对各种精灵的挑战，发挥非常稳定。目前MEGA袋龙比较流行与火矢鹰配合，不仅能帮它联防格斗系精灵的进攻以及鬼火的骚扰，而且火矢鹰自身也具备强大的战斗力，倒下前还能用先制顺风帮MEGA袋龙留下先手场地，的确是绝佳的组合。

推荐用法

MEGA进化单打

猫式掌击助攻型

猫式掌击+报恩/撒气+咬碎/突袭+地震/过肩摔

利用本系猫式掌击白打一回合，然后用其他大威力技能争取补掉剩余血量的打法，等于是变相增加了其他技能的威力。剩余的三招用本系报恩主攻，咬碎或突袭克鬼系，地震或过肩摔克岩石系和钢系，这样三招属性组合打击面非常优秀。猫式掌击还有另一个作用就是让它轻松熬过MEGA进化的首回合，于是次回合便能直接利用MEGA进化后的速度，对速度在普通袋龙和MEGA袋龙之间的精灵非常好用。100的速度种族值处于较快水准，能对许多速度不快的强力精灵保证优势。而高速精灵又大多耐久不高，其中有好多甚至会被猫式掌击+先制突袭直接秒掉。当然突袭也可能会被反利用，所以要特别注意来自高速精灵的鬼火、替身以及特性交换等技能。如果把突袭换成咬碎，可在先读对方换高速鬼系精灵时直接用咬碎秒掉，省得被对方抢先用鬼火烧伤。咬碎在特性亲子爱的影响下附带36%降物防效果，有助于突破盾牌精灵。

此外如果要针对梦特性百变怪的话，可将主攻技能报恩改成撒气，最后一招选地震而不选过肩摔，并把亲密度降到最低。这样对方亲密度较高的百变怪就会被它在技能上压制（因为MEGA袋龙很容易被梦特性百变怪针对，所以下文都以撒气为例，如果觉得降亲密度麻烦就改成报恩吧）。最后一招选地震的好处还在于地震是非接触攻击技能，不怕鲨鱼皮特性、铁棘特性以及道具刺刺铠甲（这些特性和道具对两连击的亲子爱特性伤害较大）。不过遇到木乃伊特性精灵时倒是可以故意用接触攻击技能进攻，这样在两连击的第一击时亲子爱特性便会消失，但已打出的技能并不会因此而停止，第二击仍将发动，且能发挥出100%的威力。也就是说攻击木乃伊特性精灵时威力反而变大了。

升力拳强化型

升力拳+报恩+咬碎/突袭+地震

亲子爱使技能特效发动两次的效果

乍看之下有点类似于天之恩惠，具体算一下貌似提升的幅度比天之恩惠略低，但是再仔细一想，还有像升力拳这种并不受天之恩惠影响的技能，在亲子爱的影响下却能提升两阶物攻，等于变成了剑舞的强化版。这样想来光是亲子爱顺带的效果，就已经不输给强大的特性天之恩惠了，可见这个特性有多牛。

升力拳的威力是40，在特性的影响下变成两次连续攻击，并且每次都能使物攻提升1阶。虽然第二次的威力减半，但因为第一次攻击已经使物攻提升了1阶，所以第二次的实际威力是30，两下加起来相当于同时使用了一招剑舞和一招威力70的格斗系技能。而且格斗系还能帮本系技能补充打击面，用途非常广泛。在这招的帮助下基本能保证两招之内解决对方，突破盾牌精灵毫无压力。还有个好处就是与对方的鬼火同时使用时能与鬼火的效果相抵消，使它不怕鬼系精灵以外的鬼火骚扰。升力拳与先制突袭搭配也很不错，一次升力拳后便能用突袭秒掉不少高速精灵，但是为了防范来自鬼系精灵的鬼火、特性交换等骚扰类技能，也可换成咬碎。

袋龙MEGA进化前的特性并不怎么好利用，不过其中气魄特性也许偶尔能起到点作用，比如先读对方换剑盾鬼联防时就能先不进化直接用升力拳提升一阶物攻，第二回合再MEGA进化用地震把对方秒掉。此外如果首回合遇到速度种族值在普通袋龙和MEGA袋龙之间的精灵时，反正首回合也无法先手，就先一边MEGA进化一边用升力拳后手强化，下回合再先手把对方秒掉。还有开战前的精灵选择阶段别忘了确认对方队中有无鬼系精灵，因为这对开战后的战术实施非常重要。

岩石封印弱化型

岩石封印+报恩/头突+咬碎+地震/过肩摔

威力60的岩石系技能岩石封印，特效是100%降对方1阶速度（但命中率是95%），在特性亲子爱的影响下变成降对方的速度2阶。主要对付比它快且一招秒不掉的精灵，通过两次连续攻击将对方击倒。此外还能在先读对方换上比自己快的精灵时使用，降低对方速度后再先手把对方干掉。尤其是对方换上专门针对它的装精神衣带并且会鬼火的高速鬼系精灵时，通过岩石封印+咬碎的两连击也能在不让对方出手的情况下就把对方干掉。



本系技能除了报恩以外，还可以用头突，虽然威力比报恩低不少，但在特性的影响下有51%的几率让比自己慢的对手害怕，换句话说就是有51%的几率白打对方一下。这样算起来攻击效率并不比报恩差，可用来突破一些消耗精灵，对用报恩正好秒不掉的精灵有51%的几率在不让对方出招的情况下把对方干掉（等于是秒掉）。对付高速精灵时则可利用与岩石封印的配合来发挥作用，但是通常能用报恩击倒的精灵肯定还是用报恩击倒更划算。

压制骚扰型

压制+咬碎+头突/报恩/岩崩/地震/过肩摔/升力拳

另一招本系技能压制，在特性影响下有51%的几率令对方麻痹，虽然几率比不上岩石封印，但威力比岩石封印大得多，且麻痹效果无法靠换人解除，可以充当本系主攻技能。另外头突和岩崩的害怕特效与压制很般配，可同时装上，在麻痹效果发动后改用这两招来封杀，或者直接用大威力的报恩争取击倒对手也行。

地球投破联防型

地球投+咬碎/突袭+报恩+岩石封印/吸收拳/冷冻拳

地球投也是MEGA袋龙非常有特色的技能之一，因为是固定伤害，所以两连击的第二次攻击不减威力，也就是说每次攻击都能固定造成200的伤害（50级对战是100），于是大多数精灵都可以在两招之内秒掉。地球投只能用鬼系来联防，在确认对方没有鬼系精灵后使用，无论对方换什么精灵来联防都无所谓，被烧伤也不怕。于是只要再备上恶系技能来对付鬼系，打击面便算完备了。剩下的技能格可装一些特效较强的技能备用，比如岩石封印、吸收拳、冷冻拳等，也可将咬碎和突袭同时装上。

物防盾型

地球投+反击+咬碎+压制/睡眠

努力值加极限物防满血充当物防盾的打法，最大物防能力能达到328物防、414体力，足够承受来自物攻精灵的攻击。而进攻方面因为有地球投的存在，所以仍然非常强悍。不仅如此，物防盾打法还能用超火力的反击来秒杀对方的物攻精灵，这招与地球投相同，都是固定伤害技能，连续攻击的第二次攻击不会降低伤害，也就是说在特性影响下能反弹对方的4倍伤害，加极限物防能力后只要对手打掉MEGA袋龙将近1/4的血量就能把对方击倒，是能将自己损伤压倒最低的反击打法。因为反击和地球投都被鬼系免疫，所以必须再装一招恶系技能补充打击面。最后的技能格可用适合联防的本系压制边骚扰边进攻，或者用睡眠回血争取持久作战。

普通形态单打

常规气魄型

猫式掌击+报恩+过肩摔/臂锤+升力拳

普通形态的袋龙主要利用气魄特性进攻，在特性影响下普通系+格斗系两种属性就具备充足的打击面。可全都使用这两种属性的技能，普通系用猫式掌击+报恩保证输出，格斗系则用过肩摔或臂锤主攻，再装一招升力拳作为强化技能备用。在旧版本中能依靠气魄特性用格斗系技能克制恶+鬼属性曾是袋龙的一大特点，不过新版本中由于恶+鬼属性已经被仙系克制，不再是无弱点属性，所以这个特点也就不那么突出了。

起死回生型

起死回生+忍耐+报恩+升力拳

装上速度果，用忍耐让对方把自己打成1点体力后用起死回生速攻的打法，之前若有余力还能用升力拳强化。气魄袋龙用起死回生强攻的好处在于不怕被鬼系免疫，打击面较强。即使对方用其他抵抗格斗系的精灵来联防也会造成不小的伤害。

替身气合拳型

气合拳+替身+报恩+莽撞

替身气合拳战术同样也能通过气魄特性保证打击面，不怕对方换鬼系联防，其他抗格斗的精灵则都可以交给本系报恩来对付。最后一个技能格可装上同样能与替身搭配的莽撞。

莽撞先制型

莽撞+突袭+报恩/臂锤/起死回生/吼叫

所谓莽撞先制打法，就是尽量减少耐久并装上道具精神衣带，引诱对方把自己打成1点体力，并后手莽撞还以颜色，次回合再用先制技能击倒对方。战术目的主要是在以1换1的基础上尽量多赚点便宜。比较理想的情况是先上场补掉低速精灵的残血，等对方换上比它快的精灵来牵制它时再用莽撞先制打法阴掉对方，之后如果对方已经没有比它快的精灵了，还能再先手用莽撞把对方第三只精灵也打残（当然这只是理想状态）。袋龙用这种打法的优势在于它是除大王燕之外惟一同时拥有莽撞和先制技能的气魄特性精灵，能无视鬼系精灵使该打法对所有精灵生效。而缺点则是先制技能突袭的效果并不如大王燕的电光石火稳定。



配招上如果用满级袋龙则装上报恩和臂锤争取作更多的贡献，也可用起死回生在能秒掉对方时代替莽撞使用。此外也可用1级袋龙来实现战术，这种情况下就装一

招吼叫防止对方把自己作为强化起点。不过1级袋龙战术目的实在太明显，一眼就会被看穿，且立刻暴露自己不会MEGA进化，所以未必好用。

轮转

升力拳强攻型

升力拳+报恩/循序渐进/空元气/咬碎/瓦割

升力拳强攻是MEGA袋龙在轮转中的主要强攻手段之一，相当于一边剑舞一边进攻。如果说第一招升力拳还没有多大威力的话，那么第二回合的升力拳就已经具有不小的破坏力了。而且即使对方用破坏强化的技能来对抗也至少能白打对方一下（不过对方场上有鬼系精灵时要慎用升力拳）。亲子爱特性带来的强大火力使它足以承担轮转中的强化重任，而且还能无视对方的坚硬特性，辅助方面可全都交给队友。而对方的强化耐久以及双墙等防守手段又都可以用循序渐进和瓦割来破坏。也可以备一招空元气防烧伤。

地球投强攻型

地球投+反击+压制+睡眠

能造成200固定伤害的地球投是MEGA袋龙的另一种强力进攻手段，能无视对方强化的耐久和双墙的效果，还能无视鬼系精灵以外的属性联防。虽然火力比起升力拳强攻来说有所差距，但努力值可全都加给耐久巩固自身的防御，发挥相当稳定。而且如果对方场上精灵以物攻为主的话，还能用超火力的4倍反击直接送对方上路。

此外以上两种进攻方式也都可以用于普通形态的袋龙，但进攻火力要比MEGA进化形态小得多，惟一的好处是气魄特性让地球投和升力拳都能打到鬼系精灵。

早起消耗型

睡眠+地球投+压制/瓦割/莽撞/反击/吼叫

普通形态袋龙利用早起特性减少睡眠回合数的消耗型打法，努力值全加给耐久用无视自身火力的地球投、莽撞或反击进攻。

多元对战

高速场地型

猫式掌击+报恩+过肩摔/地震+咬碎

多元对战中的MEGA袋龙不仅是火力强大的主攻手，还拥有猫式掌击，能掩护队友释放高速场地，打出非常方便高效的强攻配合。而且它在MEGA进化前还拥有气魄特性，于是在会猫式掌击的封杀精灵中也别具特色，首回合如果需要封杀对方的鬼系精灵（比如封杀鬼系精灵释放的神秘空间），可暂时先不进化直接使用气魄猫式掌击，等队友释放高速场地后下回合再MEGA进化速攻秒掉对手也是一样的。技能方面由于自己是主要进攻方，所以要尽量保证打击面。本系报恩主攻，咬碎克制鬼系，过肩摔或地震克制岩石系和钢系。以它的进攻火力再加上队友的补刀，通常都能合击击倒对方。如果需要使用地震则需要配合免疫地震的精灵，不过在会释放顺风的精灵中，这样的精灵是非常好找的。建议配合第6代的新精灵火矢鹰，既能稳定释放先制顺风，又有不错的进攻火力。需要注意的是，MEGA袋龙的特性亲子爱在多元对战中无法作用于范围攻击技能，所以地震的威力并不高，还有超高几率的范围岩崩封杀也是无法实现的。范围攻击技能当且仅当只剩一个攻击目标时才能享受亲子爱特性的恩惠。

此外普通形态袋龙也可用类似的打

法，虽然进攻火力大不如MEGA袋龙，但可把MEGA进化的机会让给其他队友，自己专心用猫式掌击辅助。特性除了用气魄来封杀鬼系以外，还能用精神力防止被更快的猫式掌击精灵封杀，以增强战术稳定性。

莎娜多

（サ-ナイト/Gardevoir）

编号：282 分类：拥抱口袋妖怪 身高：1.6m 重：48.4kg
MEGA进化身高：1.6m MEGA进化体重：48.4kg

拥有预知未来的能力，保护训练员时能发挥最大的力量。



进化流程

NO.280拉露丝（ラルト ス/Ralts）
↓LV20
NO.281戈莉娅（キルリア/Kirlia）
↓LV30
NO.282莎娜多（サ–ナイト/Gardevoir）

能力方面

种族值					
HP	68	物攻	65	物防	65
特攻	125	特防	115	速度	80
LV50能力极限值					
HP	175	物攻	128	物防	128
特攻	194	特防	183	速度	145
LV100能力极限值					
HP	340	物攻	251	物防	251
特攻	383	特防	361	速度	284

MEGA进化能力值

种族值					
HP	68	物攻	85	物防	65
特攻	165	特防	135	速度	100
LV50能力极限值					
HP	175	物攻	150	物防	128
特攻	238	特防	205	速度	167
LV100能力极限值					
HP	340	物攻	295	物防	251
特攻	471	特防	405	速度	328

属性为超能+仙，受到的攻击效果如下

效果2倍：毒、鬼、钢
效果一般：普通、飞行、地面、岩石、虫、火、水、草、电、冰、恶、仙
效果减半：超能
效果1/4：格斗
无效果：龙

特性

同步率（シンクロ/Synchronize）：因对手的攻击陷入麻痹、烧伤、中毒时将所中的异常状态传染给对方，排在队首时有50%的机率遇到与自己相同性格的野生精灵。

复制（トレース/Trace）：上场时复制对手的特性，多元对战时随机复制对方单体精灵的特性。

梦特性

超感知觉（テレパシ–/Telepathy）：多元对战时不会受到同伴的误伤。

www.doolland.com

MEGA进化特性

仙之皮肤（フェアリースキン/Pixilate）：使普通系技能变为仙属性，并且威力提升30%。

升级技能一览

1：月之力量（ムーンフォース/Moonblast）
1：援助力量（アシストパワー/StoredPower）
1：迷雾领域（ミストフィールド/MistyTerrain）
1：治愈之愿（いやしのねがい/HealingWish）
1：叫声（なきごえ/Growl）
6：念力（ねんりき/Confusion）
10：影分身（かげぶんしん/DoubleTeam）
12：瞬间移动（テレポート/Teleport）
17：许愿（ねがいごと/Wish）
22：魔叶斩（マジカルリーフ/MagicalLeaf）
25：治愈波动（いやしのはどう/HealPulse）
33：冥想（めいそう/CalmMind）
40：精神干扰（サイコキネシス/Psychic）
45：封印（ふういん/Imprison）
53：预知未来（みらいよち/FutureSight）
60：诱惑（ゆうわく/Captivate）
65：催眠术（さいみんじゅつ/Hypnosis）
73：食梦（ゆめくい/DreamEater）
80：援助力量（アシストパワー/StoredPower）
85：月之力量（ムーンフォース/Moonblast）

可以习得的技能机器

3	4	6	10	11	12
15	16	17	18	20	21
24	27	29	30	32	33
41	42	44	45	46	48
49	52	53	56	57	61
68	70	73	77	85	86
87	90	92	99	100	

遗传技能

束缚（かなしばり/Disable）
NO.355夜骷鬼→NO. 280拉露丝
鬼火（おにび/Will-o-Wisp）
NO.355夜骷鬼→NO. 280拉露丝
黑眼神（くろいまなざし/MeanLook）
NO.355夜骷鬼→NO. 280拉露丝
临别礼物（おきみやげ/Memento）
NO.442米卡尔鬼→NO. 280拉露丝
殊途同归（みちづれ/DestinyBond）
NO.92鬼斯→NO. 280拉露丝
怨念（おんねん/Grudge）
NO.200梦妖→NO. 280拉露丝
影袭（かげうち/ShadowSneak）
NO.355夜骷鬼→NO. 280拉露丝
怪异光（あやしいひかり/ConfuseRay）
NO.355夜骷鬼→NO. 280拉露丝
鼓掌（アンコール/Encore）
NO.316溶食兽→NO. 280拉露丝
同调噪音（シンクロノイズ/Synchronoise）
NO.358风铃→NO.280拉露丝
特性交换（スキルスワップ/SkillSwap）
NO.577细胞球→NO.280拉露丝
位置转换（サイドチェンジ/AllySwitch）
NO.28莎娜多《黑2・白2》技能机器51→NO.280拉露丝

通过其他途径习得的技能

咒语（おまじない/LuckyChant）
进化前，戈莉娅Lv.17
撒娇（あまえる/Charm）
进化前，戈莉娅Lv.50
火焰拳（ほのおのパンチ/FirePunch）
《黑2・白2》定点教学
冷冻拳（れいとうパンチ/IcePunch）
《黑2・白2》定点教学
闪电拳（かみなりパンチ/ThunderPunch）
《黑2・白2》定点教学
鼾声（いびき/Snore）
《黑2・白2》定点教学
冻结之风（こごえるかぜ/IcyWind）

《黑2・白2》定点教学
梦话（ねごと/SleepTalk）
《黑2・白2》定点教学
治愈之铃（いやしのすず/HealBell）
《黑2・白2》定点教学
分担痛苦（いたみわけ/PainSplit）
《黑2・白2》定点教学
帮手（てだすけ/HelpingHand）
《黑2・白2》定点教学
戏法（トリック/Trick）
《黑2・白2》定点教学
魔装反射（マジックコート/MagicCoat）
《黑2・白2》定点教学
道具回收（リサイクル/Recycle）
《黑2・白2》定点教学
抢夺（よこどり/Snatch）
《黑2・白2》定点教学
高音（ハイパーボイス/HyperVoice）
《黑2・白2》定点教学
信号光线（シグナルビーム/SignalBeam）
《黑2・白2》定点教学
思念头槌（しねんのずつき/ZenHeadbutt）
《黑2・白2》定点教学
神奇空间（ワンダールーム/WonderRoom）
《黑2・白2》定点教学
魔法空间（マジックルーム/MagicRoom）
《黑2・白2》定点教学
泼泥（どろかけ/Mud-slap）
《心金・灵银》定点教学
流星（スピードスター/Swift）
《心金・灵银》定点教学
变圆（まるくなる/DefenseCurl）
《绿宝石》定点教学
唱歌（うたう/Sing）
《口袋妖怪XD》黑暗技能净化
噩梦（あくむ/Nightmare）
《口袋妖怪XD》定点教学
模仿（ものまね/Mimic）
《绿宝石》定点教学
舍身一击（すてみタックル/Double-edge）
《绿宝石》定点教学
压制（のしかかり/BodySlam）
《绿宝石》定点教学
头突（ずつき/Headbutt）
《心金・灵银》定点教学
心电感应（テレキネシス/Telekinesis）
《黑2・白2》技能机器19
电击波（でんげきは/ShockWave）
《心金・灵银》技能机器34
秘密力量（ひみつのちから/SecretPower）
《心金・灵银》技能机器43
忍耐（こらえる/Endure）
《心金・灵银》技能机器58
自然恩惠（しぜんのめぐみ/NaturalGift）
《心金・灵银》技能机器83

生蛋分组为不定形+不定形。公母比例：雄50%/雌50%。蛋孵化需要步数：5120



点评

莎娜多是新版本中变化最大的旧精灵之一，不仅属性由原来的单超能变成了超能+仙，而且还新增了MEGA进化形态，因此两种形态都具有很大的讨论价值。属性方面增加仙系以后不再被恶系和虫系克制，但又新增了毒系和钢系两个弱点，总弱点还是3个，不过抗性由原来的两个增加到了三个，而且还是对龙系的免疫，所以防守上多少是有所提高的。进攻方面因为多了一个享受本系加成的属性，打击面扩大了不少。MEGA进化后的莎娜多是仙系精灵的特攻第一，加上特性仙之皮肤的进一步提升，使它的仙系火力甚至在不带道具的神兽泽尼亚斯之上。不过MEGA莎娜多的物防太低，很容易被大火力的物攻精灵秒掉，因此作为队中核心似乎还有些欠缺。

推荐用法

MEGA进化单打

常规强攻型

高音+精神干扰/精神冲击+气合弹/觉醒火/破坏光线/十万伏特/影子球/（能量球/草绳）/挑拨

MEGA莎娜多的特性为仙之皮肤，效果是让它的所有普通系攻击技能都变成仙系，享受本系加成，并在此基础上威力再增加30%。它的技能中最能稳定地利用特性的便是高音，这招威力为90，本来就没比月之力量低多少，在特性作用下提升至117之后完全可以代替月之力量，而且还附带穿替身的功效。另一个本系超能系技能能克制毒系，使它与毒系精灵形成互克关系，其中精神干扰威力较大，而精神冲击虽然威力略低，但能够造成物攻伤害，使它不会被一只强力物防盾就看死。因为反正已经有威力更大的高音负责主攻，所以更建议用精神冲击提高应变能力（下文都以精神冲击为例）。剩余的技能格可在气合弹和觉醒火中选一招对付钢系（两种本系技能的共同盲点），还能用十万伏特、影子球、能量球、草绳等技能扩充打击面，其中影子球能反克鬼系。还有一招破坏光线也是普通系技能，在特性仙之皮肤的影响下同时享受特性加成和本系加成，达到了292的超火力，再配上MEGA莎娜多165的特攻种族值，具有强大的秒敌火力。不过下回合无法行动几乎也会直接导致它被击倒，因此效果基本可以看作大爆炸的强化版。此外还有挑拨能够帮它强行突破消耗型精灵，也可以看作是一种强攻手段。

莎娜多MEGA进化前的速度种族值为80，MEGA进化的首回合只能以这个速度发动攻击，比较尴尬。MEGA进化后的第二回合开始，速度种族值提升为100，能超过一些中速精灵，但仍处于速度激战区。努力值加极限速度满特攻争取先手秒敌，或者干脆放弃速度选择极限特攻并多补一些耐久。由于物防较低且MEGA进化后并不提升物防能力，所以要尽量避免与比自己快或携有大威力先制技能的物攻精灵交锋。而特防方面本来就是它的强项，MEGA进化后又得到进一步提升，因此与特攻精灵对抗时会具有明显的优势。

兼顾复制特性

月之力量+高音/破坏光线+精神冲击+气合弹/觉醒火/十万伏特/影子球/鬼火/挑拨/其他辅助技能

其实实战中莎娜多并不是非要MEGA进化不可的，因为普通形态的莎娜多拥

有比较特殊的特性复制，如果能复制到强大的特性，那就完全可以选择不变身直接作战。但不变身的情况下高音就无法享受仙之皮肤的恩惠，为此最好作两手准备，同时装上月之力量和高音（或者换破坏光线加强与月之力量的分工也行）。随着版本的不断更新，各种新增的强大特性层出不穷，使莎娜多复制到有用特性的机会不断增多，也从侧面增强了莎娜多的实力。由于用复制特性直接作战的各种情况非常多，下面将分段说明。

轻快、叶绿素、挖沙：复制到对方雨天队的轻快、晴天队的叶绿素或沙暴队的挖沙，并且自身速度快过对方时，可暂且利用特性的速度优势与对方作战。可备一招十万伏特克制轻快精灵。

吸水、蓄水、蓄电、避雷针、电气发动机、引火、食草：在遇到吸水蓄水特性的水系精灵、蓄电避雷针电气发动机特性的电系精灵、引火特性的火系精灵以及食草特性的草系精灵时，可利用特性复制联防上场挡下它们的本系技能，随后利用对方本系技能被免疫的优势暂且不进化作战。其中吸水和避雷针能帮莎娜多提升特攻，电气发动机则能提升速度，都能大幅增强它的实力，MEGA进化后甚至有希望控场。

加速：如果复制到加速特性，则可暂时先利用加速特性提升一两阶速度之后再MEGA进化速攻控场。新版本莎娜多新增了仙属性之后不再被虫系克制，于是面对忍者蝉和巨翅蜻蜓时便没有了劣势，再加上出镜率极高的火鸡斗士还被它完克，所以复制加速特性的机会还是挺多的。可备上十万伏特克制忍者蝉和巨翅蜻蜓

神奇护符：在鬼蝉面前上场复制神奇护符特性，便能使莎娜多免疫毒、鬼、钢属性以外的所有攻击技能，这种情况下自然不能轻易MEGA进化而放弃神奇护符特性。但由于鬼蝉能克制莎娜多，所以首先要做的就是想办法先打败鬼蝉。可备上觉醒火、影子球、鬼火等技能专门对付鬼蝉。

防弹：防弹是重铠鼠的独有特性，而莎娜多又在属性上完克重铠鼠，很容易联防重铠鼠上场复制到防弹特性，并逼对方换人。防弹特性能免疫各种弹、炮、球类技能，其中就包括克制莎娜多的影子球、淤泥爆弹和螺旋球，如果在开战前看见对方队中有用这几招主攻的精灵时，可暂且不进化，留着防弹特性来对付天敌。尤其是学不会淤泥波动的特攻型毒系精灵，由于本来就与莎娜多是互相克制关系，如果再被封住主攻技能淤泥爆弹，就等于陷入了被莎娜多完



www.dooland.com

克的境地。特攻型鬼系精灵则几乎都用影子球主攻，一旦影子球被封住，莎娜多就能用自己的影子球轻松战胜对方（不装影子球用本系技能也能对付）。

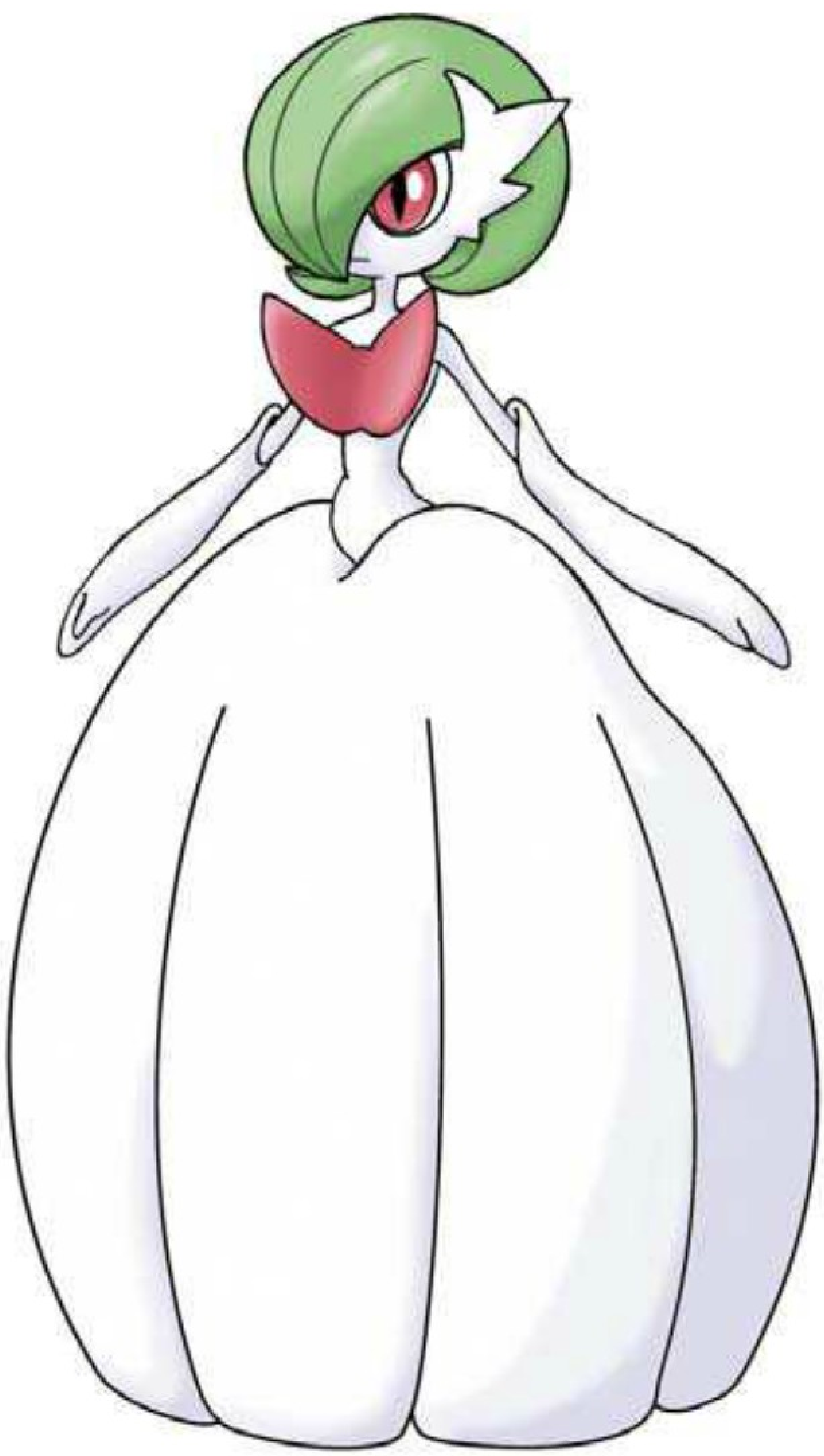
浮游：在复制到浮游特性时，如果莎娜多即使不进化也足以战胜对手，并且对方队中带有强大的地面系精灵时，可选择暂时不进化。地面系精灵中出镜率极高的叠翅鲨龙虽然属性上被莎娜多克制，但因为速度在莎娜多之上，所以仍然能用先手的大威力地震对莎娜多构成很大的威胁。因此只有在事先复制到浮游特性时，才能做到真正意义上的克制。

恶作剧之心：复制到恶作剧之心特性之后，如果莎娜多的速度快于对方，那么当回合便能直接用先手挑拨废掉对方恶作剧之心精灵的武功。若像下文“辅助的活用”中介绍的那样多装几招辅助技能的话，还能进一步利用恶作剧之心特性进行先手辅助或骚扰（先手双墙、鼓掌、电磁波、束缚等都不错）。值得一提的是MEGA进化并不会影响当回合的出手顺序，所以复制到恶作剧之心特性之后，即使当回合立刻MEGA进化，只要用的是变化类技能就至少能享受一回合恶作剧之心特性的恩惠。

多重鳞片：若在满血状态下复制到多重鳞片，可选择利用特性承受一次攻击后再进行MEGA进化。

毛皮外衣：如果复制到特里米安犬的专用特性毛皮外衣（物防翻倍），便能帮它补足物防能力的不足。可先暂且用它击败特里米安犬，如果对方换上物攻精灵便继续利用毛皮外衣作战，对方换上特攻精灵则立刻MEGA进化。

亲子爱：MEGA袋龙的专用特性亲子爱，可以算是最强特性之一，袋龙正是因为有了这个特性才一跃成为大热门的。那么当然，如果莎娜多复制到了亲子爱特性，也一定会变得很强吧。不过问题是即便如此莎娜多在袋龙面前仍处于下风，打不过袋龙的话就没办法进一步利用特性。除非有队友帮它释放过先手场地或用粘网减过袋龙速度，才能先手用低命中的亲子爱气合弹秒掉袋龙（袋龙已经受过伤害的情况下可换命中



更稳定的本系技能）。不过其实仔细一算，MEGA进化后提升的特攻再加上仙之皮肤特性的威力加成，其实已经让它的仙系技能威力提升了将近1.5倍，虽然其他属性技能的威力可能会有所下降，但毕竟MEGA进化还使速度和特防得到提升，所以对装MEGA进化石的莎娜多来说，复制到亲子爱特性并不会带来明显的实力提升（对不装MEGA进化石的莎娜多来说还是挺不错的）。同理还有许多对莎娜多来说非常好用的优秀特性，因为效果比不过MEGA进化带来的能力提升，所以只能无视。

天空皮肤：天空皮肤是MEGA大钳甲虫的专用特性，在大钳甲虫面前上场能使原本用于利用仙之皮肤特性的高音变成飞行系，并且威力提升30%。因为大钳甲虫正好是被飞行系克的，所以这种情况下可选择不变身直接用天空皮肤高音进攻，威力比MEGA进化后的十万伏特略大一点。不过大钳甲虫是速度比它略快的物攻精灵，虽然属性不克却在种族值上明显克制莎娜多，所以如果没有通过配合取得速度优势的话，通常还是无法对抗的。

威吓：复制威吓特性的效果也非常出众，能降低对方物攻威吓精灵的进攻火力，以弥补莎娜多的物防不足。而最关键的是威吓为即时发动，之后即使立刻MEGA进化也不影响威吓效果，等于是白赚了一个特性。

预知梦、危险预知、洞察、下载：与威吓同理，这些也都是即时发动的特性，能白赚一次特性效果。虽然预知梦、危险预知和洞察都只是取得情报，对战斗并不能起到决定性作用，但起码聊胜于无。下载特性如果能帮它提升特攻的话便更加如虎添翼，不过关键的3D龙Z是特防大于物防的，通常情况下在3D龙Z面前都只会提升物攻。所以只有在两防能力相等的盖努塞克特身上做文章，但又由于盖努塞克特克制莎娜多所以对抗起来也很吃力。战胜盖努塞克特的前提是对方没有装钢系物攻技能，并且莎娜多要装有觉醒火，而且即使这样还是会被打残。

不知不觉间，光是关于复制特性就写下了一篇长文。可以看到MEGA进化前能够利用到复制特性的情况还是挺多的。虽然每种情况在对战中的出现率也许都并不高，但是把它们都加起来，便形成了复制特性很高的利用率。

辅助的活用

高音+精神冲击+电磁波/挑拨/束缚/鼓掌/光之壁/反射盾/治愈之铃/分担痛苦/其他特攻技能

MEGA莎娜多不仅进攻能力强大，而且还拥有非常丰富的辅助技能，除了上文已经提到的挑拨之外，还能用电磁波弥补尴尬的速度、用束缚或鼓掌骚扰、用双墙防守、用治愈之铃充当队医，或用分担痛苦兼顾进攻与回血。可根据具体配队需要在其中选一两招与攻击技能搭配使用，不过总体来说MEGA进化的莎娜多还是要以进攻为主。

预知未来强攻型

预知未来+精神冲击/破坏光线/保护/高音/冥想

除了利用仙之皮肤特性的仙系强攻以外，莎娜多还有一招强大的攻击技能预知未来。这招的威力在新版本中被提升至120，成了强大的超能系大招。效果为延迟两回合攻击，到第三回合结束时才发动。配上莎娜多的强大特攻，达到了足以秒敌的威力。

预知未来的延迟效果当然可以看作

是缺点，不过同时也意味着实战中打法多样。可以在使用预知未来后的次回合用保护防守，第3回合再与预知未来的效果配合打出同一回合的两连击，切实击倒对手。也可以在使用预知未来后的两回合内用冥想强化，这样预知未来效果发动时将以强化后的特攻攻击对方（但是莎娜多阵亡或被换下场时将按原特攻计算）。还有一种有趣的打法是在释放预知未来后的次回合用超火力的破坏光线秒敌，这样第三回合虽然无法行动，但回合结束时能用预知未来攻击对方，同样有可能秒敌，运气好的话能以1换2（实战中还可能出现对方因轻视预知未来而趁我方无法行动时强化，结果被预知未来白白秒掉的情况）。

除以上提到的技能以外，还可优先选择精神冲击来针对快乐蛋等强力特防盾。莎娜多的另一个属性仙系克制恶系，不容易招来恶系精灵也是它用预知未来的优势所在。

普通形态单打

突击背心型

月之力量+精神冲击/预知未来+气合弹/觉醒火/十万伏特/影子球/能量球

由于每场对战最多只能上一只MEGA进化精灵，所以为了给其他精灵让路，莎娜多也完全有可能仅以普通形态出战。又因为它在新版本中增加了仙属性，使它的作战能力与前作有了大幅的变化，因此完全值得作为一只独立的精灵单独拿出来好好讨论一番。

普通莎娜多的实力虽然比MEGA莎娜多相差甚远，但却可以随意选择其他道具，这个优势必须好好利用。突击背心是新版本的新增道具，拥有使特防提升50%的强大效果，且副作用仅仅只是不能用变化类技能而已，效果其实并不会比MEGA进化差很多。莎娜多的特防能力本来就比较强，再加上突击背心，单从特防一项来说比MEGA莎娜多高出了不少，努力值加极限特攻满血后便能联防许多特攻精灵，大幅增强了它在战场上的活用能力，同时依靠全物攻配招带来的宽广打击面给对方造成威胁。

复制特性方面，如果是不装MEGA进化石的普通莎娜多，那么除了上文列出的那些特性以外，还有好多特性能明显提升它的实力。比如冰躯体、雪隐、沙隐术、有色眼镜、强运、再生力、全力攻击、适应力、诅咒身躯、坚岩、过滤器、变幻自在、魔法反射、心意不定等等，甚至还包括仙之皮肤。只要复制到足够强大的特性，再加上道具的效果，战斗力未必会输给MEGA进化形态。

虽然复制特性能否发挥作用，在一定程度上取决于对方选择的精灵，但是能发挥作用的情况还是非常多的。相比之下另一个特性同步率的效果就不那么抢眼了，通常不予考虑。

联防辅助型

月之力量+精神冲击/预知未来+电磁波/鬼火/光之壁/反射盾/挑拨/治愈之铃/分担痛苦/?

莎娜多还拥有电磁波、鬼火、光之壁、反射盾、治愈之铃等许多适合联防的辅助技能，不过要用这些技能的话就不能装突击背心了，联防面变窄了许多，所以相应地既然装了这些技能就要多多利用，尽可能地骚扰对手或造福队友。

专爱围巾型

月之力量+精神干扰/精神冲击+戏法/影子球/觉醒火/其他特攻技能

利用专爱围巾弥补它尴尬的速度，在绝大多数对手面前先手出招，是MEGA进化形态无法做到的打法，能出其不意逆推许多原本比它快的精灵。精神干扰和精神冲击可同时装上见机使用，还能用戏法专爱围巾骚扰对方。但由于装MEGA进化石的精灵不吃戏法，所以新版本中的戏法专爱战术变得不那么好用了，也可换其他特攻技能备用。建议选择反克鬼系的影子球或反克钢系的觉醒火（主要针对有火系4倍弱点的钢系）。

纯辅助型

治愈之愿/临别礼物/殊途同归/光之壁/反射盾/电磁波/治愈之铃/魔法空间/月之力量/精神冲击/其他辅助技能

先用光之壁、反射盾、治愈之铃等辅助技能造福队友，被击倒前再用治愈之愿、临别礼物或殊途同归做贡献的纯辅助流打法。道具装光之粘土能延长双墙的持续回合数。面对比自己慢的精灵可直接释放双墙，在比自己快的精灵面前则可先用电磁波麻痹对手，再释放双墙。新版本新增了MEGA进化的概念，使每支队伍都有一个最强大的MEGA进化核心，其他精灵都应尽量围绕这个核心作战。于是能使核心精灵重新满血复活的治愈之愿就比过去更好用了一些。纯辅助的莎娜多当然没必要MEGA进化，MEGA进化的机会就留给队友吧。

轮转

常规拉锯战型

高音/月之力量+精神冲击+光之壁/反射盾/睡眠/挑拨/束缚

装双墙中的一招，用睡眠回血（配合队医），再装上两种本系技能的常规拉锯战打法。莎娜多的优势在于可用精神冲击充当双刀，对方释放光之壁时则用精神冲击进攻，对方释放反射盾则用特攻的仙系技能。MEGA进化后的莎娜多拥有强大的仙系威力，有希望突破对手的防线。不装MEGA进化石的话则改用月之力量。此外挑拨和束缚在轮转中是很有用的骚扰技能，所以也列入备选范围。

预知未来强攻型

预知未来+冥想/破坏光线/精神冲击/（高音/月之力量）/其他辅助技能

拥有预知未来最大火力的MEGA莎娜多可作为轮转中的进攻主力。面对防守队伍时能配合预知未来的发动时机进行同一回合的两连击，从而强行突破对方的联防堡垒。使用预知未来后用冥想强化还能进一步提高预知未来的威力。尽量配合高物攻精灵作战，自己也可装上精神冲击对付强力特防盾。再备一招仙系技能专门对付恶系。除了预知未来以外，还有一招超火力的破坏光线也能用于强攻，面对纯防守队伍时一回合不能行动并不会太致命，但对攻情况下不到万不得已最好备着别用。如果只用普通形态的莎娜多，则把破坏光线或高音换成月之力量。

冥想强化型

冥想+月之力量/破坏光线/预知未来/高音/月之力量/反射盾/睡眠/替身

以冥想强化为核心的打法，在加强防守之后用提升后的威力强攻。MEGA莎娜多的进攻技能应该以仙系为主，如果不准备MEGA进化，则可改用月之力量主攻。这招的效果是强化能力等级越高威力越大，两次冥想之后就能超过精神干扰，如果有机会冥想6次的话能达到260的超火力，能强行突破对手的防线。当

然，如果对方备有破强化的技能，一般是很难做到多次冥想的。

辅助型

光之壁/反射盾/治愈之铃/许愿/欺骗空间/魔法空间/挑拨/束缚/鬼火/电磁波/治愈之愿/殊途同归/月之力量/精神冲击/预知未来

纯辅助打法当然就没必要MEGA进化了。莎娜多的辅助技能非常丰富，其中光之壁、反射盾、治愈之铃、挑拨、束缚等都是决定力很强的辅助技能，包括预知未来其实也可以算是进攻上的辅助。在自己快倒下前还能用轮转中较难被先读的殊途同归与对方同归于尽。

专爱眼镜型

月之力量+精神干扰+精神冲击+?

普通形态装专爱眼镜强攻的打法，专爱眼镜月之力量的威力基本与MEGA进化后的高音相当（略不及），超能系技能的威力则比MEGA进化后大了不少。不能换招的副作用在轮转中并不是很致命。可备上月之力量、精神干扰、精神冲击三招见机使用。MEGA进化的机会就留给队友吧，

多元对战

常规战型

高音/月之力量/魔力闪光/精神冲击/同调噪音/抢夺/挑拨/帮手/其他特攻技能

莎娜多不仅拥有强大的特攻能力，还有许多在多元对战中很实用的辅助技能。比如抢夺能抢掉对方的顺风，挑拨能封住对方的欺骗空间，MEGA进化后速度种族值能达到100，面对初始速度不快的先手场地战术时，只要能破坏对方的战术就足以快过对方。MEGA进化形态的主攻技能高音在多元对战中是非常高效的范围攻击技能，且不会误伤队友，还附带穿替身的效果，有很强的破坏力。如果不准备MEGA进化，则可在大威力单体攻击的月之力量和威力稍弱的范围攻击魔力闪光中选一招主攻。此外不准备MEGA进化的情况下还能再备一招辅助技能帮手以弥补速度不足，特性通常选用复制，但如果需要配合队友的全场攻击技能，则可换成超感知觉。

另外还有一招值得一提的技能同调噪音，效果是能同时攻击全场与自己属性相同的精灵，如果使用者为双属性，则只要其中一项属性相同就行。条件虽然有点苛刻，但是毕竟威力在新版本中被提升至120，在娱乐性对战中还是可以尝试一下的。莎娜多用这招的天然优势在于自己是双属性，虽然攻击超能系精灵时威力减半，但攻击仙系精灵时却有很大的输出，而超能系属性又为同调噪音提供了本系加成。不过尽管如此，能用到的机会还是很有限。

先手场地型

高音+精神冲击+十万伏特/影子球/觉醒火/能量球/挑拨

利用队友创造的先手场地强攻的打法。既然特地用复杂的配合来为它提供先手优势，那么通常应该是用MEGA进化形态才不辜负队友的帮助吧。技能方面除两招本系主攻技能外，可尽量多装一些其他属性的攻击技能以扩充克制面，或者备一招挑拨防欺骗空间也不错。

仙之皮肤轮唱型

轮唱+高音/精神冲击/抢夺/挑拨

MEGA进化后使轮唱变为仙系技能，同时享受本系加成和特性加成，并且用高速轮唱队友把它拖快，让它先手秒

敌。后发轮唱的威力为120，算上本系加成和特性加成，再加上MEGA莎娜多超强的特攻，威力甚至超过了用下载特性加过特攻的3D龙Z型。虽然这个粗略计算忽略掉了3D龙Z型的道具，但毕竟3D龙Z型是否每次都能用下载特性提升特攻还不一定，况且轮唱变为仙属性以后还有机会克制对方，这样看起来，MEGA莎娜多明显超过了3D龙Z型，成了轮唱的第一强攻手。剩余的技能格可再备上范围攻击的高音和另一个本系的超能系技能。此外能防先手场地战术的抢夺和挑拨也可优先考虑，免得让高速队友被对方超越。

钢嘴娃娃

（クチ-ト/Mawile）

编号：303 分类：欺诈口袋妖怪 身高：0.6m 重：11.5kg
MEGA进化身高：1.0m MEGA进化体重：23.5k

用乖巧的样子让对方松懈，然后用巨大的嘴巴咬住对方，一旦咬住绝不松开。

能力方面

种族值					
HP	50	物攻	85	物防	85
特攻	55	特防	55	速度	50
LV50能力极限值					
HP	157	物攻	150	物防	150
特攻	117	特防	117	速度	112
LV100能力极限值					
HP	304	物攻	295	物防	295
特攻	229	特防	229	速度	218



MEGA进化能力值

种族值					
HP	50	物攻	105	物防	125
特攻	55	特防	95	速度	50
LV50能力极限值					
HP	157	物攻	172	物防	194
特攻	117	特防	161	速度	112
LV100能力极限值					
HP	304	物攻	339	物防	383
特攻	229	特防	317	速度	218

属性为钢+仙，受到的攻击效果如下

效果2倍：地面、火
效果一般：格斗、鬼、钢、水、电
效果减半：普通、飞行、岩石、草、超能、冰、恶、仙
效果1/4：虫
无效果：毒、龙

特性

怪力钳（かいりきバサミ/HyperCutter）：不会被对手降低物攻能力等级。
威吓（いかく/Intimidate）：上场时使对方精灵的物攻下降1阶。排在队首时遇到野生精灵的概率减少。

梦特性

全力攻击（ちからずく/SheerForce）：牺牲技能追加效果使技能威力提高30%。

MEGA进化特性

大力士（ちからもち/HugePower）：使自身物攻技能威力翻倍。

升级技能一览

1：挑拨（ちょうはつ/Taunt）
1：仙之风（ようせいのかぜ/FairyWind）
1：惊吓（おどろかす/Astonish）
1：嬉戏（じゃれつく/PlayRough）
1：铁头（アイアンヘッド/IronHead）
6：假哭（うそなき/FakeTears）
11：齿突（かみつく/Bite）
16：香甜气息（あまいかおり/SweetScent）
21：夹（はさむ/Vicegrip）
26：暗算（だましうち/FaintAttack）
31：接力棒（バトンタッチ/BatonPass）
36：咬碎（かみくだく/Crunch）
41：铁壁（てっぺき/IronDefense）
46：突袭（ふいうち/SuckerPunch）
50：能量储存（たくわえる/Stockpile）
50：能量吸入（のみこむ/Swallow）
50：能量放出（はきだす/SpitUp）
56：铁头（アイアンヘッド/IronHead）
60：嬉戏（じゃれつく/PlayRough）

可以习得的技能机器

6	10	11	12	13	15
17	18	21	22	27	30
31	32	35	36	37	38
39	41	42	44	45	48
52	54	56	57	59	63
66	68	71	75	77	80
86	87	88	90	91	94
97	98	100	H4		

遗传技能

剑舞（つるぎのまい/SwordDance）
NO.235图图犬→NO.303钢嘴娃娃
刀背打（みねうち/FalseSwipe）
NO.235图图犬→NO.303钢嘴娃娃
剧毒之牙（どくどくのキバ/PoisonFang）
NO.235图图犬→NO.303钢嘴娃娃
自我暗示（じこあんじ/PsychUp）
NO.235图图犬→NO.303钢嘴娃娃
原始力量（げんしのちから/Ancientpower）
NO.235图图犬→NO.303钢嘴娃娃
挠痒（くすぐる/Tickle）
NO.235图图犬→NO.303钢嘴娃娃
突袭（ふいうち/SuckerPunch）
NO.235图图犬→NO.303钢嘴娃娃
冰之牙（こおりのキバ/IceFang）
NO.235图图犬→NO.303钢嘴娃娃
炎之牙（ほのおのキバ/FireFang）
NO.235图图犬→NO.303钢嘴娃娃
雷之牙（かみなりのキバ/ThunderFang）
NO.235图图犬→NO.303钢嘴娃娃
惩罚（おしおき/Punishment）
NO.235图图犬→NO.303钢嘴娃娃
防御交换（ガードスワップ/GuardSwap）
NO.235图图犬→NO.303钢嘴娃娃
诱惑（ゆうわく/Captivate）
NO.235图图犬→NO.303钢嘴娃娃
打倒（たたきつける/Slam）
NO.235图图犬→NO.303钢嘴娃娃
金属爆裂（メタルバースト/MetalBurst）
NO.235图图犬→NO.303钢嘴娃娃
地球投（ちきゅうなげ/SeismicToss）
NO.235图图犬→NO.303钢嘴娃娃
迷雾领域（ミストフィールド/MistyTerrain）
NO.235图图犬→NO.303钢嘴娃娃

通过其他途径习得的技能

冷冻拳（れいとうパンチ/IcePunch）
《黑2・白2》定点教学
闪电拳（かみなりパンチ/ThunderPunch）
《黑2・白2》定点教学
怒之门牙（いかりのまえば/SuperFang）
《黑2・白2》定点教学
鼾声（いびき/Snore）
《黑2・白2》定点教学
冻结之风（こごえるかぜ/IcyWind）
《黑2・白2》定点教学

梦话（ねごと/SleepTalk）
《黑2·白2》定点教学
分担痛苦（いたみわけ/PainSplit）
《黑2·白2》定点教学
打落（はたきおとす/KnockOff）
《黑2·白2》定点教学
抢夺（よこどり/Snatch）
《黑2·白2》定点教学
留存（とっておき/LastResort）
《黑2·白2》定点教学
电磁浮游（でんじふゆう/MagnetRise）
《黑2·白2》定点教学
恶之波动（あくのはどう/DarkPulse）
《黑2·白2》定点教学
石砾（ステルスロック/StealthRock）
《黑2·白2》定点教学
欺诈（イカサマ/FoulPlay）
《黑2·白2》定点教学
泼泥（どろかけ/Mud-slap）
《心金·灵银》定点教学
百万强踢（メガトンキック/MegaKick）
《绿宝石》定点教学
百万铁拳（メガトンパンチ/MegaPunch）
《绿宝石》定点教学
爆裂拳（ばくれつパンチ/Dynamicpunch）
《绿宝石》定点教学
唱歌（うたう/Sing）
《口袋妖怪XD》黑暗技能净化
反击（カウンター/Counter）
《绿宝石》定点教学
模仿（ものまね/Mimic）
《绿宝石》定点教学
舍身一击（すてみタックル/Double-edge）
《绿宝石》定点教学
压制（のしかかり/BodySlam）
《绿宝石》定点教学
头突（ずつき/Headbutt）
《心金·灵银》定点教学
气合拳（きあいパンチ/FocusPunch）
《心金·灵银》技能机器01
秘密力量（ひみつのちから/SecretPower）
《心金·灵银》技能机器43
忍耐（こらえる/Endure）
《心金·灵银》技能机器58
自然恩惠（しぜんのめぐみ/NaturalGift）
《心金·灵银》技能机器83

生蛋分组为陆上+妖精。公母比例：雄50%/雌50%。蛋孵化需要步数：5120

点评

钢嘴娃娃也是新版本中变化最大的精灵之一，不仅属性增加了仙属性，而且还获得了MEGA进化形态，当然最关键的是实力得到了飞跃提升。虽然MEGA钢嘴娃娃的种族值总和是目前MEGA进化精灵中最低的，但因为强大的大力士使它的物攻翻倍，极限物攻的情况下实际物攻种族值相当于262之高，种族值总和则相当于637，而且因为特攻种族值很低，所以其中的有效种族值在MEGA进化精灵中绝对算是高水准的。它的物防较强特防一般，而属性钢+仙则拥有11个抗性，其中2个免疫，只有7个属性打得动它，其中只有2个弱点，且无四倍大弱点，可算是最强的防御属性组合之一。再加上MEGA进化之前还能用威吓特性降低对方的物攻，进一步增强防守，等于同时享受两个特性。这些特点使它成了一尊超火力的低速炮台。此外钢嘴娃娃原本就有的属性钢系也是新版本中变化最大的属性之一，因为克制仙系而使得进攻能力有所增强，防守方面虽然不再抵抗鬼系和恶系，但也增加了对仙系的抗性，再加上它自己的仙属性能抗恶，所以抗性上其实并没有吃亏。

推荐用法

MEGA进化单打

联防强攻型

嬉戏+铁头/（突袭/打落/欺诈）/（石刃/岩崩）/气合拳/炎之牙/冷冻拳/雷电拳

超火力多抗性的钢嘴娃娃非常适合联防强攻打法。首先利用它多达11个的抗性联防上场（MEGA进化前可利用威吓特性，MEGA进化后则耐久增强），逼迫对方换人，然后根据开战前看到的对方阵容判断对方换上的精灵，并用相应的技能强攻，争取把对方打残，甚至秒掉。钢嘴娃娃算上大力士特性的极限物攻高达678，本系技能在等倍情况下就具有秒敌威力，其他技能在克制对方时也有秒敌威力。于是从打击面的角度来说，装上两种本系技能嬉戏和铁头，再配两招其他技能分别克制两种本系的共同盲点火系和钢系就行了。火系精灵可用岩石系的石刃或岩崩来对付，钢系精灵则可交给炎之牙或在先读对方换钢系精灵时空放气合拳。

除此之外，钢嘴娃娃的恶系技能也很亮眼，虽然不享受本系加成，但突袭、打落和欺诈三招都各有强大的功效。突袭是先制技能，能弥补它速度的不足，在没秒掉对方时能补掉对方的余血，MEGA钢嘴娃娃的突袭威力甚至超过了MEGA灾兽，缺点是对方换人时无效。打落是新版本中变化最大的旧技能，不仅威力从原本的20增加到了65，而且打落对方道具时威力还能增长50%，达到97，成了大威力强特效的超强恶系技能，不过要注意的是对装有MEGA进化石的精灵无法发动特效。还有一招欺诈，效果是用对方的物攻来攻击对方，看上去好像有点浪费它自己的强大物攻，但事实上这招在依赖对方物攻的同时也受自身大力士特性的影响而威力翻倍，所



以只要对方的物攻超过钢嘴娃娃的物攻基础值，就能打出比它自己更强的威力。况且欺诈的威力本来就高达95，比突袭和咬碎的火力更大，先读对方换物攻精灵时可选用这招。

虽然算上恶系技能之后技能格似乎有点不够，不过在开战前精灵选择阶段可以做一些手脚，比如没有装克制钢系的技能，那么就在队中多放几只克制钢系的精灵，让对方不敢上钢系。此外两种本系技能也未必一定要同时装备，如果从嬉戏主攻的角度来说，铁头仅仅只是用来对付仙系打不动的毒系精灵而已，且并非克制，而钢嘴娃娃即使不装铁头遇到大多数毒系精灵也并不头疼，况且那些被钢克制的精灵在它面前多半都会选择逃跑，所以未必一定要装铁头。

欺骗空间强攻型

嬉戏+铁头+石刃/炎之牙/（打落/咬碎/欺诈）/冷冻拳/雷电拳/（升力拳/剑舞）

MEGA钢嘴娃娃100级的极限物攻为678，虽然没办法再装道具，但已相当于一只物攻452的超高物攻精灵装上专爱头巾后的威力，且还能随意换招。虽然速度种族值只有50，但如果利用队友创造的欺骗空间场地强攻的话反而能化劣势为优势，成为欺骗空间强攻手的最佳人选之一，因此比莎娜多更适合担任队伍核心。配招可参考上文介绍的内容，尽量注重打击面争取控场。如果觉得威力还不够高，可用剑舞或升力拳进一步强化物攻。尤其是在物攻精灵面前安全上场时可同时依靠威吓特性和MEGA进化后的强大物防能力安全地强化。剩下两回合先手秒敌的机会，至少在3v3的对战环境中已经足够用了。

接力速度强攻型

嬉戏+铁头+石刃/炎之牙/打落/欺诈/（升力拳/剑舞）/电磁浮游/接力棒

接力速度强攻型与上文的欺骗空间强攻型相近，也是在队友的辅助下取得先手。努力值加极限物攻满速度的话接力3阶速度就能快过绝大多数精灵，如果有信心接力更多阶速度，那也可以少加点速度去补血量。接力速度打法的难度比欺骗空间略高，优势则在于没有回合数限制，能做到持续控场，就算继续用剑舞强化也不存在浪费回合数的问题（也可让队友强化好物攻之后一起接过来），比较适合6v6的作战环境。既能作为接力终点强攻到底，也能自己备上接力棒在遇到危险时把强化效果继续传下去。

替身/气合型

替身+气合拳+嬉戏/铁头/突袭

超火力的替身气合拳打法，威力在两种本系技能之上，且遇到两种本系技能都打不动的火系和钢系精灵时一点也不头疼。利用威吓特性在物攻精灵面前上场后，对方换人的可能性很大，趁对方换人而释放替身，随后一招气合拳反打把对方秒掉。使用替身比上文介绍的空放气合拳更保险，即使对方不换人而直接进攻，也能在挡下对方攻击后后手替身，之后依然能用气合拳强攻。

剩余的技能格可在嬉戏、铁头和突袭中选两招。其中突袭除了具有在没秒掉对手时先手补掉对方余血的功能外，还担负着对付能免疫气合拳的鬼系的重任。因为有替身的保护，所以不怕对手骚扰，而想要进攻打掉替身又会被突袭先手秒掉，所以对方换鬼系来防气合拳的手段并不成立。两种本系技能中，通

常是仙系的嬉戏略好用一些，但在这里，由于仙系与格斗系有毒系的共同盲点，所以考虑到打击面问题而优先选择铁头也未尝不可。

强力物防盾型

欺诈+分担痛苦/嬉戏/铁头/石砾/电磁浮游/虚张声势

努力值加极限物防满血的强力物防盾打法，专门用来对付物攻精灵。自己的物攻努力值即使不加，在特性大力士的影响下也能达到492的物攻，仍然是超强物攻精灵。更重要的是它还能用欺诈负责进攻，由于物防盾打法的主要任务是挡高物攻精灵，所以对这些精灵使用欺诈都具有超强的威力。举例来说，如果对方是物攻种族值130的精灵且努力值为极限物攻，那么此时用欺诈，在大力士特性的影响下100级时就相当于用788的物攻攻击对方，而且对方越是强化物攻，欺诈的威力也会越高，所以完全不怕对方用强化物攻的方式来突破它。

防守方面，MEGA钢嘴娃娃的极限物防能力为383物防、304体力，加上强大的抗性完全够格做物防盾，惟一美中不足的是被地面系克制，要尽量避开地面系精灵，可以的话最好备上电磁浮游，这样对方即使有地面系技能或换上地面系精灵也难以将它突破。钢嘴娃娃MEGA进化前虽然没有那么强的物防能力，但因为有威吓特性的支持，实际物防能力甚至比MEGA进化后还略高，且对方如果不换人，那么接下来MEGA进化后还能进一步减少对方对自己的伤害。需要注意的是威吓特性降低对方物攻的同时也会降低我方欺诈的威力。

其他技能方面，为了增强消耗能力，最好有一招分担痛苦兼顾回血，6v6的对战环境下用石砾也不错。而它的本系攻击技能的威力虽然不及极限物攻时那么强，但毕竟也是100级时492的物攻火力，等倍情况下通常都能在两招之内击倒对方。看来好用的技能非常多，并没有太大的宽裕去装电磁浮游。此外虽然是物防盾打法，但由于抗性实在太强，所以还是能强行对抗许多特攻精灵。面对特攻精灵时用虚张声势骚扰，同时增强自己



的欺诈威力，也是不错打法。

普通形态单打

全力攻击型

嬉戏+铁头+岩崩/炎之牙/咬碎/冷冻拳/雷电拳

钢嘴娃娃的普通形态与MEGA进化后的差距实在太远，仅有物攻和物防能力勉强达到普通水平，其他能力都更低，一般很少会被启用吧。但是如果能好好利用它的特性和属性优势，其实还是能打出一些特色来的，况且增加了仙属性后比前作也有了明显的增强，值得好好讨论一番。

梦特性全力攻击，能在牺牲技能特效的情况下使技能威力提升30%，装道具命之玉并发动特性时还能免除命之玉的副作用。这样算起来，它的技能威力总共能提升69%，100级时的极限物攻相当于498，同样具有很强的杀伤力。而且最关键的是，它能利用全力攻击特性的技能非常丰富，除了两种本系都能利用特性以外，还有岩崩、炎之牙、咬碎、冷冻拳、雷电拳等许多属性技能可通过特性提升威力，能随意搭配打击面。

而防守方面加满体力努力值之后，虽然特防仍不甚理想，但物防能力还算不差，巧妙利用好11个抗性的话，是完全能够参与联防的。所以MEGA钢嘴娃娃单元中介绍的联防强攻打法，普通的钢嘴娃娃也完全可以拿来用，只是各项能力都小了一圈，好处则是把MEGA进化的机会让给队友，而且还能影响对方的判断，让对方猜不准我方会让哪只精灵MEGA进化。

威吓联防型

欺诈/金属爆裂/分担痛苦/打落/石砾/嬉戏/铁头

用威吓特性充当物防盾参与联防的打法，努力值可加极限物防满血，能达到295物防、304体力，加上威吓特性和强大的抗性，能轻松地挡下地面系以外的物攻精灵。进攻方面可更多地利用欺诈、金属爆裂、分担痛苦这些与自身进攻火力无关的技能。让MEGA钢嘴娃娃用起来好像有点浪费的金属爆裂和分担痛苦，对普通钢嘴娃娃来说则都是很好用的技能。还有很适合联防战的辅助技能打落和石砾也都是不错的选择。

威吓接力型

接力棒+能量储存/剑舞/影分身+挑拨/替身/分担痛苦/嬉戏/铁头

另一种活用威吓特性的方法是用在长接力队中，利用威吓特性和强大的抗性为长接力队提供联防，自己可以在队中负责用能量储存强化两防，或用剑舞强化物攻，也可以用影分身强化回避率。剩下的技能格首选挑拨防吹飞吼叫等破坏接力的技能，替身能防龙尾巴投和骚扰类技能，如果能留住替身，还能将替身一起接力。分担痛苦是重要的回血手段，另外还可以备一招本系攻击技能兼顾进攻。

轮转

MEGA进化剑舞强攻型

剑舞+嬉戏+铁头+防御交换/睡眠/瓦割/电磁浮游/挑拨

轮转中钢嘴娃娃不仅能用强大的抗性组成高效的三角联防，使对方很难对它进行有效的攻击，并给队友提供掩护，还能用自己超强的物攻配上剑舞进一步强化，强行突破对方的联防堡垒，绝对够格作为轮转中的队伍核心。其他



精灵可尽量围绕它来配招，给它提供辅助。比如释放双墙帮它防御、使用欺骗空间帮它争取先手、使用许愿帮它回血、或用芳香疗法配合它的睡眠等等，同时还要带一些破对方防守的招数。钢嘴娃娃自己的技能则以进攻为主，可用剑舞搭配两招本系技能。最后一招除了用睡眠回血以外还能选择一些其他的招数。防御交换能在破坏对方强化耐久的同时为自己提高耐久，瓦割能破双墙，电磁浮游帮它弥补地面系弱点，挑拨能破坏对方的防守技能和一些特别的战术。

此外不进行MEGA进化的普通钢嘴娃娃用全力攻击特性配上道具命之玉也能使用类似的打法，但各项能力都比MEGA进化后小一大圈。

普通形态金属爆裂型

金属爆裂+欺诈/嬉戏/铁头/打落/防御交换/睡眠/瓦割/电磁浮游/挑拨/迷雾领域

钢嘴娃娃还有一招轮转中很好用的技能金属爆裂，无论对方用物攻还是特攻技能都能以1.5倍的伤害反弹，且轮转中对方很难猜准你哪回合转上来使用。既然以不依赖物攻的金属爆裂为核心，那么自然也就没必要MEGA进化了。努力值把血量加满，速度要尽可能慢，因为金属爆裂一旦先手就会失效。两防即使不加也可以增强金属爆裂的反弹威力，所以加不加并不关键，如果觉得特防太低可补一些特防，把两防差距拉平。另外还能用同样不依赖物攻的欺诈针对对方的物攻精灵。剩下的技能格可用睡眠、防御交换或电磁浮游来增强防守，或者装一些辅助技能。新增遗传技能迷雾领域与前作技能无法共存。

多元对战

先手场地型

嬉戏+铁头+岩崩/突袭/打落/分担痛苦/挑拨/抢夺

在队友创造的先手场地下MEGA进化强攻。理论上欺骗空间、湿原、顺风场地都可以，但因为欺骗空间克制另外两种场地，所以最好用。顺风则需要浪费大量种族值去补速度，不怎么划算。攻击技能一般只要两招本系技能就足够用了，即使秒不掉对方，与队友合击一下就能解决。剩下的技能格可考虑范围攻击的岩崩、先制的突袭、破坏对方道具的打落以及攻防兼备的分担痛苦等一些功能明显的技能。也可备上挑拨或抢夺增强应变能力。

《口袋妖怪X·Y》精灵培养心得（三）

前作在对战用精灵培养中的价值

文/雪姬、lyl　编/马修

众所周知，作为游戏业界销量最高的的作品之一，“《口袋妖怪》系列”一直有着特别的吸金技巧。比如在《X·Y》中，有些精灵只在单一版本中出现，所以要在游戏中完成卡洛斯图鉴的话，光有一款游戏是不行的，得《X》与《Y》互相协助才行。同样的，在当今对战环境中出现的许多精灵，光凭一张《X》或是《Y》是无法获得的，最简单的例子莫过于克蕾塞莉亚与波尔托罗斯这些栖息于其他地方的传说精灵。即使是那些平常精灵，如果要获得特定配招的话，有时也需要前作的协助。就算是标榜着纯粹《X·Y》环境对战的卡洛斯双打，诸如会广域防御的剑盾魂以及会灭亡之歌的耿鬼这些常见的精灵，归根结底它们的身上还是流着前作的血。

下文将回顾从《红宝石·蓝宝石》起，那些对当今的对战环境施加过影响的历代游戏。在分析这些作品具体起到的作用之余，希望能够为那些愿意在对战上精益求精的读者提供一些帮助，使他们可以根据自身需要，选择性的购买合适的前代作品。

口袋妖怪 红宝石·蓝宝石

对应平台：GBA

发售日：2002年11月21日

因为第二世代的精灵无法传入后作的游戏，所以这两部作品是现在一切的原点。不过因为有资料篇《绿宝石》的存在，这两部作品从现在的眼光来看纪念意义大于实际意义，实用之处也就是入手低等级的古拉顿和海皇牙，或是更加方便地获得一些《绿宝石》中出现率较低的精灵。

口袋妖怪 火红·叶绿

对应平台：GBA

发售日：2004年1月29日

第一世代的复刻作，在保留了《红·绿》的精髓之余也有诸多创新，其中就包括确立起了教学技能在技能学习方面的地位。本作中可以教学的地球投等技能在第四世代之后并没有作为教学技能或者技能机器出现，目前仍然是第三世代的特产。不过本作的教学技能比《绿宝石》要少，而且以一次性教学为主，所以只是为了教学技能的话不如从《绿宝石》着手，单纯为技能并没有特地入手本作的必要。

本作的主要价值在于可以获得吉利蛋以及袋龙等关东地区的精灵。地球投作为吉利蛋以及快乐蛋的重要攻击手段，虽然在《X·Y》中可以遗传，但如果要和石砾等技能共存的话，仍然需要第三世代地球投教学的帮助。而袋龙在获得MEGA进化后，一回合的两次地球投可以打出2×等级的伤害，可以两下击倒大部分精灵，也是非常厉害。虽然这两只精灵的育成与技能教学都可以交给《绿宝石》，但一切的

一切都要建立在捕获这两只精灵之上，而在这一点上，本作是最为方便的。

口袋妖怪 绿宝石

对应平台：GBA
发售日：2004年9月16日

《红宝石·蓝宝石》的资料篇，个人认为从本作起，口袋妖怪对战正式进入了“文明”时代。本作首次引入了母方携带不变石后有50%几率将自身性格遗传给后代、以及队伍中拥有火焰身躯/熔岩盔甲的精灵时蛋孵化所需步数减半的设定，大大提高了孵蛋的效率，使得通过孵蛋获得适合对战的精灵成为一种现实的方式。



教学技能

本作进一步扩充了教学技能，且部分技能可以通过BP重复习得，其中就包括上文所述第三世代独有教学技能中最重要的地球投。其他重要的第三世代独有教学技能还包括如下：

反击

这招的学习面很广，而且效果比较出色，在时间的尘封之下还颇显隐蔽性，只要使用成功基本可以击倒或者重创对手。《绿宝石》时期快乐蛋与卡比兽因为特防较高，在当时的对战环境中是比较厉害的反击手，即使放在现在效果也不会差吧。

生蛋

生蛋的学习面很窄，真正需要该教学的精灵只有皮可西。虽然《X·Y》中永久天气的消失使得月光也不是不能用，但生蛋不受天气影响PP又多，性能显然还是更高一筹，只是无法与隐藏特性天然共存较为可惜。

自我暗示

这个技能颇为有趣，有一些精灵只有通过第三世代中的教学才能学到这招，而无法通过后作的技能机器学会，比如火爆猴、卡比兽和大狼犬。其中大狼犬拥有威吓特性以及突袭，在双打中配合队友的腹鼓是一种不错的用法。

剑舞

与自我暗示大狼犬类似，刺河豚只能在第三世代中通过技能教学学到剑舞。刺河豚的物攻不错，又有轻快特性，剑舞之后的破坏力还是可以期待的。其他精灵都可以在后作中通过技能机器学到这招。

摇手指

虽然网络平台上的摇手指大赛办得风风火火，但如果不经由本作或是《火红·叶绿》的教学技能，只有屈指可数的精灵能够学到摇手指，大大降低了趣味性。《X·Y》中的新要素为摇手指带来了更多



的可玩性，比如诅咒娃娃MEGA进化后可凭借恶作剧之心特性使用必定先制的摇手指，只是变色龙的变幻自在特性无法与摇手指共存，颇为可惜。

模仿

有无限可能性的技能。因为在双打与三打中可以模仿队友的技能，所以与摇手指不同，对于想认真打的队伍，也有使用模仿的理由。鬼蝉通过模仿队友的做伴，可以赋予鬼精灵奇异守护特性，算是模仿在双打中最常见的使用方式之一。不过《X·Y》中鬼精灵不再没有弱点，也许让战术性打了折扣。

舍身一击

威力比报恩高了一截，与报恩的威力之比刚好相当于伤害计算时的最大随机数与最小随机数之比。在报恩的威力差一口气的情况下，如果希望能够一发击倒对方精灵，舍身一击也许是一个不错的选择。

压制

和舍身一击一样，与报恩互有优劣，相互之间存在着一定竞争关系的普通系攻击技能。在实际应用中，因为报恩在习得方式的方便程度上有着压倒性的优势，所以除非精灵能自学，否则压制很少有出场的机会。MEGA袋龙是比较适合使用压制的精灵，在保证威力的同时，连续两次的压制也能带来将近一半的麻痹率。《X·Y》中压制获得了对变小状态的精灵威力翻倍并必中的效果，在变小的出现频率最高的轮转对战中，有着可观的应用前景。

口袋妖怪收藏盒 红宝石·蓝宝石

对应平台：NGC
发售日：2003年5月30日

GBA版本的箱子管理工具，类似于现在的《口袋妖怪银行》，箱子的管理人也和《口袋妖怪银行》一样是阿梓博士。在箱子中存满100只精灵。可获得著名的神速蛇纹熊，配合腹鼓有着不错的清场能力。

口袋妖怪频道

对应平台：NGC
发售日：2003年7月18日

NGC上的一款外传作品，欧版可以在通关后获得吉拉齐。因为压制是第三世代限定的教学技能，所以要让吉拉齐学会压制，就必须在第三世代将之入手。吉拉齐的压制配合天之恩惠特性有60%的麻痹几率，威力也不是太糟糕，麻痹状态还可以配合铁头进一步降低对方的行动几率，是对吉拉齐很有用的技能。

口袋妖怪竞技场

对应平台：NGC
发售日：2003年11月21日

每代都有的以3D对战为卖点的家用机上的作品，在当时可用作补完城都地区的精灵。其中因为城都地区的御三家（菊草叶、火球鼠、小锯鳄）可使用特殊球捕获，在精灵球种类可以遗传的《X·Y》中焕发了第二春。

通过特典光盘，日版可以在本作中获得雪拉比，而美版则可以获得吉拉齐。从纯对战的角度来说，相比之前提到的吉拉齐，第三世代产的雪拉比除了可以用摇手指娱乐一下以外，并没有特别的竞争力。

口袋妖怪XD 暗之旋风露琪亚

对应平台：NGC
发售日：2005年8月4日

《竞技场》的续作，“《口袋妖怪》系列”在家用机平台上少见的纯RPG作品，可能也是目前为止需求度最高的家用



棒的精灵了。

跟我来

吸盘魔偶、电击兽与鸭嘴火龙可通过本作学会跟我来，这两只精灵直到现在都有可观的战术价值。著名韩国玩家Sejun Park在2013年的世锦赛的预赛阶段中获得全胜的欺骗空间队中就使用了该鸭嘴火龙，并最终名列世界第五，一炮打响了跟我来鸭嘴火龙的知名度。电击兽在官方举办的表演赛中也屡次出现，证明了其价值。

机平台上的作品。本作提供了神鸟、猫式掌击、噩梦与自爆等珍稀技能的教学，更重要的是许多精灵在净化后可以获得普通情况下无法学会的技能。本作的主要战斗形式为双打，因此在精灵净化后拥有的特产配招中有不少是双打专用的，其中一部分放在现在也是抢手货。这主要包括：

教学技能

帮手

包括夜骷鬼、小海狮与臭泥在内的不少精灵在净化后可以学到帮手。其中夜骷鬼（夜行鬼、夜幽魂）本身就能力优秀技能丰富，作为鬼系还能在双打与三打中配合队友的大爆炸，可谓其中的佼佼者。

接力棒

大葱鸭与大嘴雀等诸多鸟类，以及太阳岩与烈焰马等精灵都可以通过净化学到接力棒。因为这些精灵普遍实力较弱，所以需求度不是很高，而且接力棒作为净化技能无法与遗传技能共存也颇为遗憾。不过反过来说，正是因为它们的弱小，所以接力棒战术本身给它们的加分不少。太阳岩、月亮石与素利拍是其中比较适合接力



猫式掌击

该教学技能的主要受益者是梦幻。在2012年的PGL比赛圣诞杯中，梦幻与阿尔修斯的组合曾被广泛使用——首回合梦幻猫式掌击，阿尔修斯剑舞，次回合梦幻对阿尔修斯变身，就可以获得两只剑舞过的阿尔修斯了。当然，相比给梦幻教学猫式掌击，如何获得梦幻也许才是更大的问题。

精灵

急冻鸟、闪电鸟、火焰鸟

这三只精灵在净化后都可以获得特殊的技能，急冻鸟拥有黑雾、神通力与治愈之铃，闪电鸟拥有金属音、神通力与接力棒，火焰鸟则为鬼火、神通力与朝阳。其中闪电鸟的金属音与接力棒在当时就获得了广泛的关注，时至今日其实力仍然不可小觑。

三角攻击波可比

三角攻击的优秀特效配合光翼兽的天之恩惠特性可谓非常强力，特别是在三角攻击可以享受到本系加成的前五世代。值得一提的是，因为光翼兽是第四世代才出现的精灵，因此该波可比在传到后作后总是难逃一进化，而这次进化有可能会变更波可比的特性。前作中只能祈祷它在进化后依然保持天之恩惠特性，《X·Y》中有了特性胶囊就没有这份顾虑了。

口袋妖怪 钻石·珍珠

对应平台：NDS
发售日期：2014.9.28

第四世代的第一作，与《红宝石·蓝宝石》一样，因为有资料篇的存在，所以就现在而言并不是对我们太有用的作品。迪亚路卡、帕鲁基亚与达库莱在本作中有着独特的升级技能表，前两者的回复封印以及达库莱的追击只存在于本作中，需要在本作中升级或者回忆才能学到。



卷尾猫与毒鼬在其他第四世代的游戏中无法获得，如果需要什么四代专有的教学技能的话，就只能在《珍珠》或《钻石》中先捕获了。

口袋妖怪 白金

对应平台：NDS
发售日期：2008年9月13日

《钻石·珍珠》的资料篇，内容颇为充实的一作。

新奥地区的神兽很多，本作又在《钻石·珍珠》的基础上有所追加，可以捕获大量的神兽，其中新奥三龙迪亚路卡、帕鲁基亚与基拉帝纳在后作中并不容易获得——《心金·灵银》中触发阿鲁夫遗迹的剧情需要剧场版配信的阿尔修斯，《AR搜寻者》中获得的三龙的特性是双打专用的超感知觉，在单打中并不如压力。因此对于单打用的这三只精灵，还是以在《白金》中捕获最为合适。

通过Wi-Fi配信的道具，本作中可触发与野生的达库莱以及塞伊米的剧情。因为是野生捕获，所以捉来的精灵可以自由取名，并有可能遇到闪光的品种，也是一个卖点。

本作中追加了大量的技能教学，虽然《心金·灵银》又在本作的基础上追加了更多的教学技能，但最重要的那些技能还是可以在本作中学到的。本作的教学方式类似于《黑2·白2》，需要一定数量的碎片，对于部分玩家，这种方式可能比《心金·灵银》中通过BP兑换来的方便。

口袋妖怪 心金·灵银

对应平台：NDS
发售日期：2009年9月12日

个人认为从本作起，《口袋妖怪》对战才算进入了近代。即使本作距离《X·Y》已有两个世代，但依然非常有用，对于喜爱研究战术并组队的玩家来说是很难缺少的一个版本。

孵蛋在本作中变得更加方便，父方携带不变石有效以及努力值项圈强制遗传个体值的设定使得玩家通过孵蛋获得优秀个体值的概率自《绿宝石》后再次获得了飞跃性的增长。本作也有种树果困难等不如白金的要素，但因为努力值在后作中训练也没有关系，所以并不是很大的问题。

本作中可以捕获超过15只的神兽，与《黑2·白2》基本互补，《黑2·白2》中无法获得的神兽一般就得靠本作了。除此之外，本作也是获得包括御三家在内的部分特殊精灵的重要途径。

精灵

凤凰、露琪亚

除了《AR搜寻者》，本作是最近的可以捕获《金·银》两主神的版本。《AR搜寻者》中获得的凤凰与露琪亚的特性分别为再生力与多重鳞片，属于单打向的特性，在双打中不能完全取代压力特性。

雷皇、炎帝、水君

城都地区的三神君，目前这三只精灵惟一现实的获得方式就是在本作中捕获了。其中水君属于定点遇敌，同步率特性有效，不算太难刷个体值。雷皇与炎帝则是徘徊遇敌，不仅同步率无效，捕获也非常麻烦。《X·Y》中雷皇不再惧怕麻痹，炎帝则获得了圣炎，都算是获得了显著的强化。不愿意花太多时间在刷个体值上就想见证它们的实力的话，可能需要借助乱



数的帮助。

急冻鸟、闪电鸟、火焰鸟

《X·Y》之前最后的获得关东地区三神鸟的手段。《X·Y》因为教学技能的缺失，如果想让它们用顺风，或者让闪电鸟用热风的话，使用在本作中捕获的个体是一个比较合适的选择。

海皇牙、古拉顿、雷库萨

芳缘地区的传说中精灵，不过最近的能通过正常剧情捕获它们的版本却是本作。海皇牙与古拉顿的实力相信无需多言，即使在永久天气被取消的第六世代，仍然是最强精灵之一。这三只精灵都能通过睡眠补血，雷库萨还会因为逆鳞造成的混乱自伤，捕获起来异常麻烦，玩家可能需要做好的特殊的准备，比如使用会烦恼种子的精灵以防止它们使用睡眠。

超梦

第五世代中配信超梦的次数不少，不过要通过正常的游戏剧情获得这只曾经最强的精灵，只能通过《X·Y》或是本作。对于普通的特攻型超梦，《X·Y》中捕获的个体可能已经够用，但本作中捕获的超梦可以享用更多的教学技能，尤其是对于物攻较高的MEGA超梦X，过肩摔、吸收拳以及三拳都是要靠本作或是《黑2·白2》的教学技能来实现的。

御三家

本作中可分别获得第一世代、第二世代与第三世代的9只御三家，无论是对战用还是作为GTS上的硬通货，都有着显著的作用。《X·Y》中虽然也可以获得妙蛙

种子、小火龙与杰尼龟，但考虑到六代产的妙蛙种子不能打落，喷火龙也无法学会顺风与雷电拳，因此从前作中支援的御三家们还是非常有竞争力的。

神速快龙

神速虽是快龙的遗传技能，但在水1组与龙组的精灵中，只有快龙自己才有可能学到神速，因为我们必须首先获得一只会神速的快龙，然后才能开始这个鸡生蛋、蛋生鸡的循环。本作的烟熏市道馆剧情中就可以获得会神速的迷你龙，无论是直接使用还是将神速遗传给后作中特性为多重鳞片的后代，作为源头，在该剧情中获得的会神速的迷你龙总是必不可少的。

神速对于快龙意义重大，第五世代中配合龙舞或者专爱头巾使用就已经非常厉害，本作中弱点保险的出现使得神速的意义进一步提高。

气合拳

第三与第四世代中的TM01，在后作中TM01被替换为磨爪。威力很高但使用成功需要一定的条件，属于战术性比较高的技能。钢嘴娃娃在《X·Y》中抗性大大加强，并获得了MEGA进化，成为了新的气合拳客户。

真空波

少见的特攻先制技能，基本只有格斗系才能够学会。特攻较高的卢卡里奥可以通过遗传学会该技能，但豪火猴就只能通过本作的教学了。

真空斩

五代之前是极少被使用的技能，不过第六世代中威力上升，加上觉醒力量的威力下降，变成了至少不比觉醒飞差的技能，对于闪电鸟等无法学会空气切割的飞行系精灵是一个不错的候选。



突袭

可能是最强的先制技能，《X·Y》中不被钢系抵抗后变得更加犀利。虽然如手刀超人、袋龙和钢嘴娃娃这样的一线突袭使用者都可以通过遗传或者升级自学，但像隆隆岩与沙瓦郎这样的二线精灵，包括双打中常见的卡波郎，要想学会突袭就得依靠本作了。

教学技能

另外本作中的教学技能为第四世代最全，其中部分教学技能在后作中不再作为教学技能出现。此外，一些技能机器技能也在后作中被替换为了其他技能，不再能够方便的习得。能够让精灵学到这些技能，是本作的最大价值所在。

吐丝

虽然看似只是弱小的绿毛虫们专用的不值一提的基本技能，但在《X·Y》中效果得到强化，可以使对方场上所有精灵的速度下降两级，其效果不得不让人侧目。吐丝是在《心金·灵银》中才有的教学技能，诸如妙蛙花与巨翅飞鱼等非虫系的精灵，想学到吐丝的话就得靠本作。

除雾

在《X·Y》中增加了清除己方场上钉子的效果，在6 v 6单打中迅速成为了热门技能。热门的除雾手中，除了勇武秃鹫可以自学外，闪电鸟、拉迪亚斯、帝王拿波与盔甲鸟等精灵基本都得在第四世代才能学到除雾。因为第四世代中拥有秘传技能的精灵无法联动至第五世代，因此玩家首先要让精灵在《钻石·珍珠》或者《白金》中通过秘传机器学到除雾，然后将其联动至除雾在里面什么都不是的《心金·灵银》后，方可联动至后作。

分担痛苦

对于很多PM来说分担痛苦是除睡眠外惟一有希望回复HP的技能，代表之一就是在6 v 6单打中大热的洗衣机电鬼。在《心金·灵银》追加该技能的教学后，替身+分担痛苦一度成为耿鬼最热门的用法，《X·Y》中随着鬼系打击面的增强，相信这依然是不可小觑的战术。

《X·Y》中精灵球可以遗传给后代的设定使得更多玩家开始注重特色球。重量球、等级球、诱饵球、月亮球、爱心球、速度球与友谊球均是只有在本作中才可以获得的球，或是因为珍稀，或是因为漂亮，在目前的交换市场中拥有着很高的人气。当然，特色精灵球的代价是精灵上场时会暴露一些情报，比如这些精灵球装着的精灵往往都是普通特性，而且要么没有《黑2·白2》之前的教学技能，要么没有遗传技能，如果某只精灵不想在对战中将这些情报暴露给对手，还是要在精灵球上慎重考虑。

口袋妖怪突击队

对应平台：NDS
发售日期：2006年3月23日

俗称“毁屏员”，通过配信剧情可以向正作传送玛娜菲的蛋。孵化后玛娜菲的主人为孵化时玩家名，可以为其自由起名，通过特殊手段可以使孵化出的玛娜菲闪光。日版中该剧情需要剧场版配信，所以现在已经无法触发，但部分欧美语言的版本至今仍可以通过密码触发剧情。

口袋妖怪突击队 光之轨迹

对应平台：NDS
发售日期：2010年3月6日

“《突击队》系列”的第三作，通过配信任务可以获得会喷火的炎钢兽以及会彗星拳与见切的迪奥希斯。炎钢兽的性格限定为减速度的冷静，这使它出手前很容易因为被先打一下而使喷火的威力受到损失，但随着环境的变迁以及研究的深入，从第五世代的后期开始，喷火炎钢兽已经成为了在双打与三打中一线级的强力精灵。



口袋妖怪 黑·白

对应平台：NDS
发售日：2010.9.18

第五世代的第一作。本作的一大特点是引入了可在网页端游玩、并可与游戏联动的梦世界，在梦世界中可以获得大量隐藏特性的精灵——换言之，在梦世界已经

关闭的现在，大量精灵的隐藏特性已经无法获得了。这对于想要亡羊补牢、现在才开始考虑买本作的玩家可能是一个不小的打击。

本作可能是《口袋妖怪》历代正作中在剧情上花的心思最多的一作，同时也是历代游戏中乱数调整最为简单的，当然这些都是题外话了。

精灵

托尔涅罗斯、波尔托罗斯、拉恩德伦斯

同每个世代的前两作的命运一样，本作的大部分功能都可以被《黑2·白2》取代，只有少数优点值得一说。托尔涅罗斯与波尔托罗斯在本作中以游走神兽的形式出现，前者是《黑》的专属精灵，而后者只能在《白》中抓到，将两只精灵集齐后可以触发捕获拉恩德伦斯的剧情。普通特性的这三只精灵只有在本作中才能够入手，其中恶作剧之心特性的波尔托罗斯堪称当代最强精灵之一，在单打、双打与转盘中的用法各不相同且都具有相当实力，即使是为了它而入手一张《白》个人认为也是非常值得的。

比克提尼

伊宿图鉴编号000的精灵，进行过多次与本作有关的配信。

游戏发售初期，通过配信的自由船票，可以在自由庭园岛上捕获纯天然的比克提尼。这只比克提尼虽然没有任何特殊技能，但因为是由玩家亲自捕获的，所以可以自由起名。而且因为比克提尼可以自学火焰弹等强力技能，即使没有创造胜利这样的配信技能，实力也依然算是可观。

一年后，通过剧场版的配信，可以获得加强版的比克提尼。这只比克提尼拥有它的代表技能创造胜利，此外还有十字烈焰与十字闪电，比较适合打物攻。

又过了半年，地区精灵中心又配信了究级版的比克提尼，除了保留了创造胜利外，剩下的技能升级为了苍炎、雷击与冰封世界，既可以选择特攻路线也可以选择物攻路线，可塑性很强，让比克提尼这只精灵的实力达到了巅峰。

当然，因为这些配信早已结束，所以用正规手段是无法获得上述的比克提尼们了。

口袋妖怪 黑2·白2

对应平台：NDS
发售日：2012.6.23



《黑·白》的续篇，虽然剧情不如前作，但新加入的集会任务与加盟大道等玩家间的互动要素可谓历代最强。本作是距离《X·Y》最近的一作，同时也是对我们最有用的一作。

孵蛋的便利性在本作中再次得到飞跃性的成长，具体表现为不变石100%遗传性格以及子代的特性有80%几率与母方相

同（如果母方为普通特性的话）。虽然仍然无法与动辄5V、6V的《X·Y》相提并论，但如果放低要求，还是可以在较短的时间内孵出理想的后代的。

本作基本可以抓到在《心金·灵银》以及《黑·白》中无法抓到的神兽，其中就包括炎钢兽以及克雷塞莉亚这些在Wi-Fi对战中非常热门的神兽。

精灵

莱希拉姆、泽克罗姆

在《黑·白》中也可以获得的伊宿地区的建国英雄。莱希拉姆的可获得版本是《黑》以及《白2》，泽克罗姆则是《白》以及《黑2》。本作中这两只精灵的等级更加高一些，可以花更少的时间就练到100级学会苍炎或是雷击。

丘雷姆

同黑白龙一样，在《黑·白》以及《黑2·白2》中都可以捕获的境界线精灵。本作中的捕获等级有所降低。

拉迪亚斯、拉迪奥斯

第三世代至第五世代中的对战大热门精灵，《X·Y》中随着剑盾魂以及仙属性的出现，需求度不再那么高了。前作中的水都兄妹往往是以徘徊形式出现，捕获困难且无法利用同步率，本作中则是作为定点精灵出现，严选的难度大大降低。

克雷塞莉亚

凭借怪物级的耐久在诸多模式下均有出色发挥的精灵。本作中作为定点精灵出现，捕获难度相比《钻石·珍珠》以及《白金》大大降低，同时捕获等级更高，将它练到99级以上以在《X·Y》中回忆到月之力量也更加方便。

炎钢兽

《X·Y》中失去了对鬼与恶的抗性，但4倍抵抗了仙，独特的属性使其依然在对战中拥有不可替代的战术地位。《钻石·珍珠》以及《白金》也可捕获炎钢兽，且与本作的捕获难度区别不大，玩家可以根据需要进行选择。对炎钢兽较为有用的石砾与龙之波动需要在第四世代或者本作中通过教学技能学会，在联动至《口袋妖怪银行》之前需要玩家加以检查。

科巴鲁昂、特拉奇昂、比里基昂

三剑客在对战中虽然不如三飞神那么风光，但作为格斗系速度最快的那几只精灵，仍然有着独特的作用。《X·Y》中由于MEGA袋龙过于凶恶，如果想用速度比



MEGA袋龙快、抵抗突袭并能通过本系近战重创或秒杀其的三剑客，就得依靠《黑·白》或者本作了。

由库西、艾姆利特、阿库诺姆

娇小可爱的三蘑菇。由库西与阿库诺姆在《钻石·珍珠》以及《白金》中也可捕获，而且等级刚好是50，对于有条件的玩家也许在这些版本中捕获更为合适。艾姆利特只有在本作中才作为定点精灵出现，严选难度相比第四世代大大下降。本作中随着打落的强化，这三只精灵作为可以对抗MEGA妙蛙花的打落手，个人认为实力都有所增强，有一用的价值。

雷吉洛克、雷吉阿伊斯、雷吉斯提尔

芳缘地区的三神柱，虽然对战出场率最低，不过论捕获难度以及珍稀程度，倒是在类似地位的精灵中首屈一指的。雷吉洛克在两个版本中都能获得，雷吉阿伊斯与雷吉斯提尔则分别是《黑2》以及《白2》的专属精灵，需要通过本作独有的钥匙交换系统才可以捕获到另一只。虽然这样的获得方式颇为麻烦，但考虑到除了本作外，它们最近的获得方式需要用到剧场版配信的雷吉基加斯，再往前就得是10年前发售的《绿宝石》了，所以在本作中捕获也不算一个坏主意。

集齐这三只精灵可在耐基山深处触发与雷吉基加斯的战斗。雷吉基加斯可能是最弱的神兽了，恐怕凑图鉴的意义要更大一点。

教学技能

本作为《X·Y》之前最新最大的教学技能宝库，不仅提供了50多个教学技能，而且在捡碎片任务的帮助下，技能教学所花费的碎片成本可谓忽略不计，学习技能的效率很高。下文将列出本作中最有用的那些教学技能：

打落

反复提到的《X·Y》中强化最大的技能，无论是冗长的单打6 v 6，还是克蕾塞莉亚泛滥的双打，打落几乎在任何模式下都上演了逆袭。需要在本作中通过教学才能学到打落的精灵很多，包括因为是本系所以打落威力可观的手刀超人以及玛纽拉，以及用来扩充打击面的意义更大一些的轮皮象与大师鼬。

欺诈

欺诈与打落一样，在《X·Y》中迅速上位的恶系技能，在《X·Y》中的强化主要体现在：钢系不再抵抗恶系、MEGA袋龙与MEGA大钳甲虫等强力物攻精灵增多以及剑盾魂的诞生等方面上。欺诈3D龙Ⅱ型是在最近Wi-Fi环境中大活跃的精灵，其他需要本教学的精灵还包括在《黑2·白2》时代就已经崭露头角的月精灵以及球桶菇。

石砾

石砾在6 v 6单打中的地位不用多说，绝顶重要的技能。随着火矢鹰的流行以及破解气息腰带的重要性的增加，即使在最近的6选3单打中也成为了明星技能。通过自学与遗传可以学到石砾的精灵比较少，叠翅鲨龙与巨嘴河马这些石砾的常见使用者，以及由库西与快乐蛋这些外形上与岩石没什么关系的精灵，都得通过本作的教学才能学到石砾。

高音

如果你打多了第六世代的对战，你很可能会下意识地觉得这是一个仙属性的技能，因为该技能如今最热门的使用者是仙之皮肤特性的仙精灵以及MEGA莎娜多。仙精灵可攻可守，MEGA莎娜多特攻出色技能丰富，高音对它们都是不可或缺的主攻技能。

蛮力

威力巨大的格斗系技能，《X·Y》中随着仙属性的出现，格斗系技能的需求有



所下降，不过对于铁甲螳螂与巨甲龙这类精灵，仍然可以考虑。

亿万吸取

威力与特效俱佳，对于不那么重视攻击的草系精灵，仍然是综合性能最为优秀的草系攻击技能。当然，依赖本作教学的除了雪巨人等草系外，还有烈火蛾与盖努塞克特这些指望靠亿万吸取来补充打击面的精灵。

戏法

本作中因为对MEGA精灵无效而受到了弱化，不过对于很多精灵来说仍然是很重要的技能，包括因为属性改变而导致专爱围巾用法似乎变多的光翼兽。

火焰拳、雷电拳、冷冻拳

深受物攻精灵们喜爱的元老技能。冷冻拳相对来说是最受欢迎的技能，因为有蝠蝎、叠翅鲨龙与血翼飞龙这些常见的四倍克制对象，对于双柱力王与重钢蟹这样的精灵，冷冻拳对打击面是很好的补充。火焰拳与雷电拳虽然使用率相对较低，但对于MEGA袋龙以及MEGA喷火龙X这些精灵来说，仍然是针对某些盲点的重要手段。

铁头

《X·Y》中可以打击仙属性的强力钢系物攻技能。最需要它的钢嘴娃娃与铁骑虫等钢系精灵都可以通过升级或者遗传学到，但也有钢钻鼹鼠以及吉拉齐等少数需要教学才能学到铁头的钢系。吉拉齐拥有天之恩惠特性，它的铁头在威力不低的同时还拥有60%的害怕率，可谓是天作之合，只是无法在Wi-Fi计分战上使用，比较可惜。

大地力量

学习范围比较广的地系特攻技能，其中不乏只有通过教学才能学到该技能的精灵，最明显的例子就是对大地力量的依赖程度为必须级的海括蝓。海括蝓是《黑2·白2》时代的双打最热门级精灵，对欺骗空间、常见高种族精灵以及雨队都有着可观的耐性，而这一切都是源自它拥有大地力量来对抗炎钢兽、重钢蟹、巨甲龙以及蚊香王和刺龙王。

冻结之风

双打/三打中的常见技能，可以令对方两只精灵的速度各减1级，而且作为冰系技能，对常见的灵兽拉恩德伦斯+波尔托罗斯/三颜龙等组合也有着不小的威胁。克蕾塞莉亚是最常见的冰冻之风使用者，而美丽龙本作中有了可以对抗威吓的争强好胜特性，凭借冻结之风对以灵兽拉恩德伦斯为核心的队伍也是一个很好的答案。这两只精灵都需要通过本作的教学来学会冻结之风。

重力

十分具有战术性的技能。用法既可以是像拉恩德伦斯那样，重力后自己使用地面系技能强攻，也可以像鬼精灵与胡地那样，在双打中重力后配合队友催眠，还可以像姆夏纳那样，在双打中配合队友的地震。而这些精灵，都需要通过本作的教学才能够学会重力。

帮手

堪称《黑2·白2》时代双打环境代名词的技能，象征着“开关空间队”、“首发围巾突袭”等诸多那个时代的常见战术。克蕾塞莉亚、蚊香王与蘑菇斗士等那个时代的常见精灵依然需要本作的教学来学会帮手。

另外本作的隐秘之间是除梦世界外，第五世代中获得隐藏特性精灵的主要手段（此外也有恋爱交换），可以获得的分析警戒鼠与防音爆蛮牛等《X·Y》中无法获得的隐藏特性的精灵。隐秘之间中理想精灵的出现率往往不高，对于没有通信条件来高效获得可以开启隐穴之力的幽谷玉（デルダマ）的玩家，得做好苦战的准备。

口袋妖怪 AR 搜寻者★

对应平台：3DS

发售日期：2012年6月23日

与《黑2·白2》一同发售的3DS下载软件，售价跟这辑《口袋玩家》差不多，通过《AR射击》可以获得一些隐藏特性的精灵。

精灵

托尔涅罗斯、波尔托罗斯、拉恩德伦斯

本作的三只宣传精灵，捕获后可以以灵兽形态传送至《黑2·白2》。这三只精灵的个体值与性格等因素在传送过程中随机生成，没有给玩家任何严选的机会，有点类似于《口袋妖怪银行》赠送的雪拉比，玩家需要理想的个体值与性格的话几乎必须依靠乱数。同时，一个《AR搜寻者》的存档只能传送一次这三只精灵，而一个《黑2·白2》的存档也只能接收它们一次，玩家必须勤快地删档才能多次获得这三只神兽——而这就是问题所在：玩家必须花几个小时把剧情打到丰饶之社，获得映照之镜后，方能与其他卡带进行通信，在这之后删档重刷才有意义。《口袋妖怪银行》可以绕过映照之镜直接将这三只精灵联动至后作，为玩家提供了一定的便利。但是这样做的后果是它们无法习得《黑2·白2》专属的教学技能，并不是有百利而无一害的方法。

总而言之，要获得理想的灵兽三飞神非常麻烦。

这三只精灵的价值在于使用映照之镜将其转变为化身形态后，它们拥有《黑·白》中无法获得的隐藏特性：托尔涅罗斯与波尔托罗斯的特性为不服输，拉恩德伦斯的特性为全力攻击。托尔涅罗斯在《黑2·白2》时代是不服输精灵中的王者，在2013年的世锦赛的决赛中发挥了巨大的作用，帮助其训练家获得了最终的世界冠军。《X·Y》中由于目前无法获得飞行宝石，托尔涅罗斯的实力暂时无法完全发挥，有不少玩家选择了使用波尔托罗斯来代替它的作用。拉恩德伦斯的全力攻击特性配合大地力量的威力可观，在普通的单打中就可以发挥其实力。

帕鲁基亚、迪亚路卡、基拉帝纳、凤凰、露琪亚

在玩本作的时候，如果3DS中插入《钻石》、《珍珠》、《白金》、《心金》与《灵银》这其中之一的卡带的话，就可以在《AR搜寻者》中触发与它们的战斗，战斗结束后可以将其传送至《黑2·白2》。与三云一样，这些精灵没有留给玩家任何严选的机会。新奥三龙的特性为超感知觉，在双打与三打中可以用来配合队友的地震使用，其中迪亚路卡还是可靠的欺骗空间手，与古拉顿的搭配是常见组合之一。凤凰与露琪亚的特性分别为再生力与多重鳞片，相对来说是更加单打向的特性。

www.dooland.com

口袋妖怪卡片游戏

文/新房客
编/马修

——XY篇（3）

各位玩家朋友们，又有一个月没见面了。在这四月初春的季节，大家是否也都一样换上了一种新的心情来过日子呢？栏目也会如此，在这一辑中我们介绍的卡片终于有了全新的仙系卡片！一起来看看吧。

鬼精灵

鬼精灵有80的HP。第一个招式为Filch（偷盗），使用以后抓一张牌；第二个招式为Rip Claw（破坏之爪），基本伤害为30，投币，如果是正面，从对手前场口袋妖怪身上丢弃一张能量卡。鬼精灵无弱点、无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。这张卡算不上什么强卡，只能在游戏初期用来抓牌使用，如果是组建恶系的队伍，队伍里有空位的话可以放几只。

沙鳄鱼、痞鳄鱼、霸王鳄鱼

沙鳄鱼有70的HP。第一个招式为Ram（撞），基本伤害为20；第二个招式为Darkness Fang（黑暗之牙），基本伤害为50。沙鳄鱼的弱点为格斗×2，抵抗力为超能-20，交换消耗为三张能量卡。

进化之后的痞鳄鱼有90的HP。第一个









招式为Crunch（咬碎），基本伤害为20，投币，如果是正面，对手前场口袋妖怪丢弃一张能量卡。第二个招式依旧是黑暗之牙，基本伤害为60。痞鳄鱼的弱点为格斗×2，抵抗力为超能-20，交换消耗为三张能量卡。

最终进化的霸王鳄鱼的HP增加到了140。第一个招式为Bother（打扰），基本伤害为50，投币，如果是正面，对手下回合不能使用任何辅助卡；第二个技能为Knock Back（打击），基本伤害为80，使用以后对手要将前场与后场的一只口袋妖怪交换。霸王鳄鱼的弱点为格斗×2，抵抗力为超能-20，交换消耗为三张能量卡。

佐罗亚、佐罗亚克





佐罗亚有50的HP，第一个技能为Scratch（抓），基本伤害为10；第二个技能为Nasty Plot（诡计），从套牌中找一张卡片放入手牌内，之后洗牌。佐罗亚的弱点为格斗×2，抵抗力为超能-20，交换消耗为一张能量卡。

佐罗亚克有100的HP，第一个技能为Corner（角落），基本伤害为30，对手下回合不能交换；第二个技能为Night Claw（黑夜之爪），基本伤害为100，投币，如果是反面，佐罗亚克要丢弃两张能量卡。

佐罗亚克的弱点为格斗×2，抵抗力为超能-20，交换消耗为一张能量卡。

魔乌贼、暴君乌贼



魔乌贼跟暴君乌贼都有两个版本。第一个版本的魔乌贼有60的HP。能力为Upside Down Evolution（颠倒进化），在我方回合进行攻击之前，如果魔乌贼陷入了混乱状态，我方可以从套牌中寻找一张暴君乌贼的卡并放在本口袋妖怪卡上面，这次行动代表进化。技能方面它只有一个Confusion Wave（混乱光波），使用以后魔乌贼与对手的口袋妖怪分别进入混乱状态。魔乌贼的弱点为格斗×2，抵抗力为超能-20，交换消耗为一张能量卡。

第二个版本的魔乌贼有50的HP，第一个技能为Tackle（冲撞），基本伤害为10；第二个招式为Puncture（贯穿），基本伤害为20，本次攻击不计算抵抗力。魔乌贼的弱点为格斗×2，抵抗力为超能-20，交换消耗为一张能量卡。

第一个版本的暴君乌贼有100的HP，第一个技能为Mental Trash（精神摧毁），对手投币四次，每有一次反面，对手就要从手牌中丢弃一张卡；第二个技能为Distortion Beam（幻觉光线），基本伤害为30，投币，如果是正面对手前场的口袋妖怪进入睡眠状态，如果是反面，对手的口袋妖怪进入混乱状态。暴君乌贼的弱点为格斗×2，抵抗力为超能-20，交换消耗为一张能量卡。

第二个版本的暴君乌贼有100的HP，第一个技能为Mental Panic（精神恐慌），基本伤害为30，对手下回合进行攻击之前要投币，如果是反面那么攻击就无效；第二个技能为Puncture（贯穿），基本伤害为70，本次攻击不计算抵抗力。笔者认为第一个版本的暴君乌贼更有冲击力，完全可以用第一个招式来摧毁对手的手牌了，等对手无牌可抓的时候便输掉了比赛。







伊维塔尔

伊维塔尔有130的HP。第一个技能为Oblivion Wing（死亡之翼），基本伤害为30，使用后从废牌区内寻找一张恶系的能量卡并给后场的口袋妖怪携带上；第二个技能为Darkness Blade（黑暗切割），基本伤害为100，投币，如果是反面，本口袋妖怪下回合不能攻击。伊维塔尔的弱点为电×2，抵抗力为格斗-20，交换消耗为两张能量卡。



伊维塔尔EX

伊维塔尔EX有170的HP。第一个技能为Evil Ball（邪恶之球），基本伤害为20+，本次攻击最终伤害为20加上伊维塔尔EX与对手前场口袋妖怪身上所有能量卡的数量；第二个技能为Y Cyclone（Y旋风），基本伤害为90，从本口袋妖怪身上移动一张能量卡到后场的口袋妖怪身上。伊维塔尔EX的弱点为电×2，抵抗力为格斗-20，交换消耗为两张能量卡。



盔甲鸟EX

盔甲鸟EX有170的HP。第一个技能为Joust（狙落），基本伤害为30，在我方进行攻击之前，丢弃对手口袋妖怪身上所有的工具卡；第二个技能为Tailspin Piledriver（钻孔改锥），基本伤害为80+，如果对手的口袋妖怪身上已经有了伤害指示物，本次攻击便追加40点伤害。盔甲鸟EX的弱点为火×2，抵抗力为超能-20，交换消耗为一张能量卡。



手刀兵士、手刀超人

手刀兵士有60的HP，第一个技能为Cut Down（斩落），投币，如果是正面，对手前场口袋要带丢弃一张能量卡；第二个技能为Metal Claw（合金爪），基本伤害为30。手刀兵士的弱点为火×2，抵抗力为超能-20，交换消耗为一两张能量卡。





进化以后的手刀超人有90的HP，第一个技能为Metal Sound（金属音），对手的口袋妖怪进入混乱状态；第二个技能为Metal Wallop（金属重击），基本伤害为40，在我方下回合中，本次攻击追加40点伤害。手刀超人的弱点为火×2，抵抗力为超能-20，交换消耗为两张能量卡。

一剑魂、双剑魂、剑盾魂

一剑魂有60的HP，技能为Pierce（切开），基本伤害为10。一剑魂的弱点为火×2，抵抗力为超能-20，交换消耗为两张能量卡。



进化之后的双剑魂有80的HP，技能为Dual Blades（二段切），基本伤害为30×，投两次硬币，本次攻击的最终伤害为30乘以硬币正面的次数。双剑魂的弱点为火×2，抵抗力为超能-20，交换消耗为两张能量卡。



进化后的剑盾魂有两个版本。第一个版本有140的HP，能力为Stance Change（对战切换），在我方进行攻击之前，我方可以将本张剑盾魂的卡与手牌中任意的剑盾魂卡交换，交换之后该卡上面的伤害指示物、异常状态等全部转移到新卡上。技能方面只有一个Buster Swing（强打横



击），基本伤害为120，本次攻击不受任何弱点与抵抗力的影响。剑盾魂的弱点为火×2，抵抗力为超能–20，交换消耗为三张能量卡。



第二个版本的剑盾魂有140的HP，能力与第一个版本一样都是对战切换。技能方面只有一个King's Shield（王者之盾），基本伤害为50，使用以后可以避免对手下回合间所有的攻击伤害，我方下回合不可以再使用这个技能。该版剑盾魂的弱点也是火×2，抵抗力为超能–20，交换消耗为三张能量卡。

这组卡算是十分变态了，可以先用王者之盾打对手50，下回合避免了所有伤害，待轮到我方攻击时转换至攻击形态，再给120，加一起170的伤害……暂时没想到怎么破的方法。

胖丁、胖可丁

终于轮到了新属性的卡片了。先来看看胖丁一家。第一个版本的胖丁有60的HP，第一个技能为Rollout（滚动），基本伤害为10；第二个技能为Heartfelt Song（心灵感应之歌），使用以后对手从前场口袋妖怪身上丢弃一张恶系能量卡。胖丁的弱点为钢×2，抵抗力为恶–20，交换消耗为一张能量卡。

第二个版本的胖丁有70的HP，技能只有一个Body Slam（泰山压顶），基本伤害为20，胖丁的弱点为钢×2，抵抗力为恶–20，交换消耗为两张能量卡。

第一个版本的胖可丁有100的HP，第一个技能为Gather Energy（能量控制），从套牌中寻找一张基本能量卡并给我方一只口袋妖怪携带上，之后洗牌；第二个技能为Hocus Pinkus（爱之碰撞），基本伤害为60，对手下回合不能攻击。胖可丁的弱点为钢×2，抵抗力为恶









-20，交换消耗为一张能量卡。

第二个版本的胖可丁也有100的HP，第一个技能为Balloon Barrage（气球轰炸），基本伤害为20×，本次攻击的最终伤害为20乘以胖可丁身上的能量卡数量；第二个技能为Double-Edge（舍身一击），基本伤害为90，胖可丁自身受到10点伤害。胖可丁的弱点为钢×2，抵抗力为恶-20，交换消耗为两张能量卡。

芳香鸟、芬芳鸟

芳香鸟有50的HP，第一个技能为Sweet Scent（香甜气息），使用以后我方一只口袋妖怪回复20点伤害；第二个技能为Flop（活蹦乱跳），基本伤害为20。芳香鸟的弱点为钢×2，抵抗力为恶-20，交换消耗为一张能量卡。

芬芳鸟有90的HP，能力为Fairy Transfer（妖精传送），在我方回合进行攻击之前，我方可以无限次随自己心愿将口袋妖怪们身上的仙系能量卡移动来移动去……技能为Fairy Wind（妖精之风），基本伤害为60。芬芳鸟的弱点为钢×2，抵抗力为恶-20，交换消耗为两张能量卡。





舔舔糖、舔舔奶糕

舔舔糖有60的HP，第一个技能为Tackle（冲撞），基本伤害为10；第二个技能为Fairy Wind（妖精之风），基本伤害为20。舔舔糖的弱点为钢×2，抵抗力为恶-20，交换消耗为一张能量卡。





进化之后的舔舔奶糕有90的HP。能力为Sweet Veil（香甜面纱），我方所有携带着仙系能量卡的口袋妖怪都不会进入异常状态，如果它们身上已经有了异常状态，那么立刻移除。舔舔奶糕只有一个攻击招式Draining Kiss（吸收之吻），基本伤害为30，使用以后自身回复30点HP。舔舔奶糕的弱点为钢×2，抵抗力为恶-20，交换消耗为两张能量卡。

吸盘魔偶

吸盘魔偶有80的HP。第一个技能为Massage（按摩），使用以后我方后场的一只口袋妖怪回复60的HP；第二个技能为Slap Down（击倒），基本伤害为40+，投币两次，每有一次正面本次攻击便追加20点伤害。吸盘魔偶的弱点为钢×2，抵抗力为恶-20，交换消耗为两张能量卡。



泽尼亚斯

泽尼亚斯有130的HP。第一个技能为Geomancy（大地控制），选两只我方后场的口袋妖怪，从套牌中找两张仙系能量卡分别给那两只口袋妖怪携带上，之后洗牌；第二个技能为Rainbow Spear（彩虹长枪），基本伤害为100，使用以后从泽尼亚斯身上遗弃一张能量卡。泽尼亚斯的弱点为钢×2，抵抗力为恶-20，交换消耗为两张能量卡。



泽尼亚斯EX

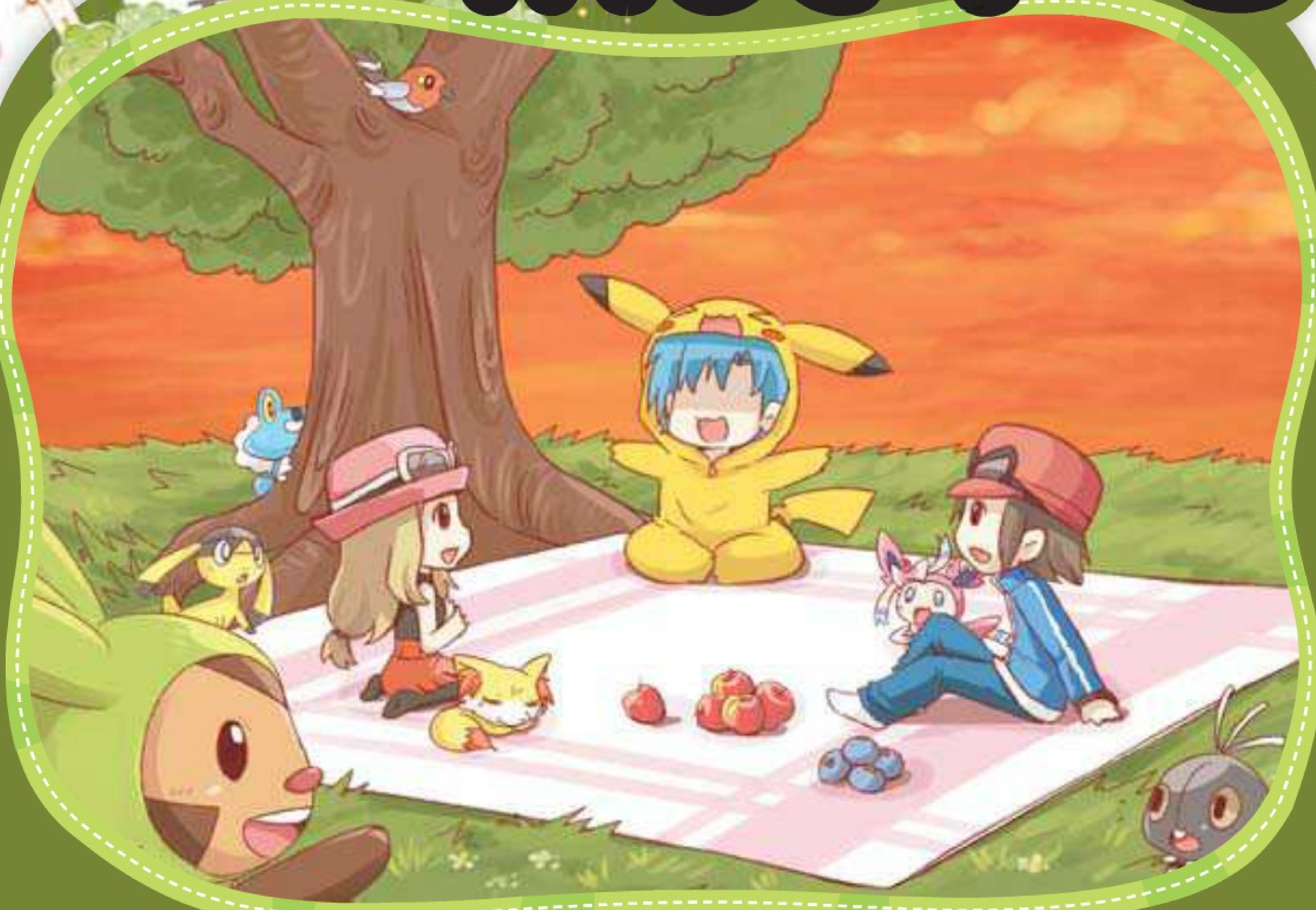
泽尼亚斯EX有170的HP。第一个技能为Break Through（突破），基本伤害为60，同时给予对手后场一只口袋妖怪30点伤害；第二个技能为X Blast（X爆破），基本伤害为140，本口袋妖怪下回合不能使用X爆破。泽尼亚斯EX的弱点为钢×2，抵抗力为恶-20，交换消耗为两张能量卡。可能本套卡片是为了突出MEGA卡的强悍，笔者觉得EX卡都被弱化了不少……不过无所谓了，毕竟现在的《口袋妖怪卡片游戏》里的攻击伤害与HP都已经上了一个全新档次。至于MEGA卡，毕竟也是需要进化一次才能使用。



这辑就说到这里，在下一辑的栏目中，我们将为大家介绍最后一部分《XY》套牌的卡片，下辑再见。

栏目主持 马修

精灵中心



欢迎来到“精灵中心”，话说自从《X・Y》发售以来，购入3DS的读者朋友们也越来越多了，尤其是过年后收了压岁钱的各位，让往出散钱的小编们简直是羡慕嫉妒恨。而说起最近的《口袋》游戏，《口袋妖怪战斗方块》竟然出乎意料地耐玩，隐藏要素也极丰富极有挑战性，有了3DS的朋友不妨下载购入。这里也说件事，很多朋友喜欢写连笔字虽然看起来很有个性，但有时也影响判断，尤其像姓名、联系方式这些重要的信息（比如5和8很容易混淆），一旦出现混淆可能会有麻烦哦——另外呢，参加抽奖的朋友，也请务必留下联系电话哦，因为我们是以快递的方式发放奖品，没联系方式就没法发快递啦。

靠时间

最近抓神兽很“靠时间”，平时丢完身上的球都抓不住，但一到晚上十二点洗脚时，经常三四个球就抓住了……

南宁 包子无双

阿鲁：我觉得是你在半夜的时候运气特好！

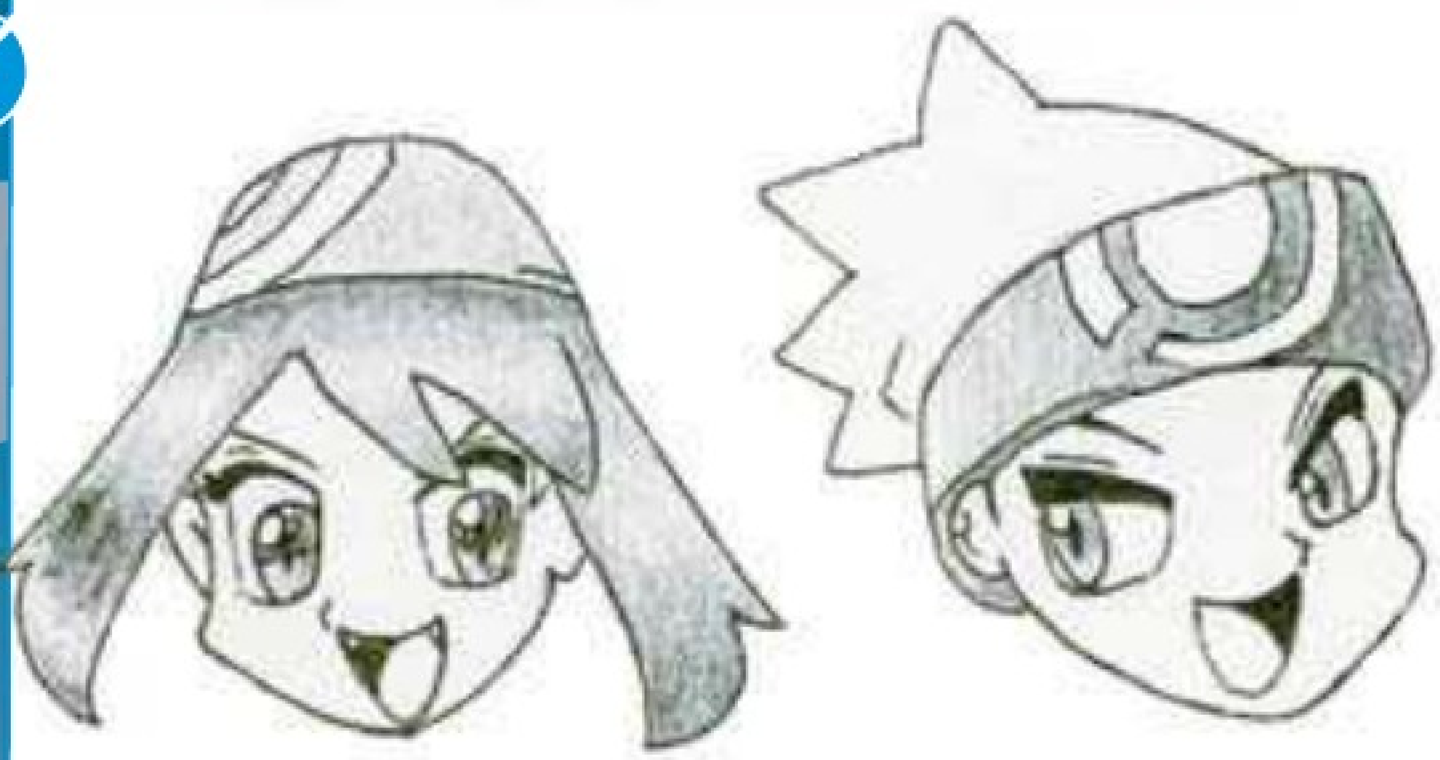
乌冬：难道不同的时间还会有不同的运气？

库玛：真的么？我很想知道我什么时候买彩票的运气好！

马修：如果你买彩票的最佳运气时间也在半夜，怎么办？

玩家画廊扩大版

●莎菲亚&路比



北京 Guigui

马修：有些传统漫画风格的《宝石》版的这二位主角。

应验

冬季某一天，远在云南的同学说当地下雪了，问我这天津是否降雪。我回答“看天没动静，估计正月十五前后。”是夜，天津降雪，全天未停。17日接到通知需要去学校办事。苦啊，嘴欠果然没有好下场！

天津 左路狂飙

阿鲁：怎么说来着？好事不出门……

乌冬：下雪也不是什么坏事，鲁叔你的后半句就不必说出来了。

库玛：这位同学对下雪的预言应验了？

马修：想起了小时候放寒假每到下雪就要去学校到马路上除雪的不堪回忆。

买毛公仔

我在网上找我所爱的精灵们的毛公仔——冰精灵、叶精灵、九尾、美丽龙、云翅龙和优雅猫，结果……只看到三个，只买到一个，欲哭无泪！

上海 梦露

乌冬：有一种网购，叫代购。

阿鲁：有一种网购，叫海淘。

库玛：两位土豪，我们来做朋友吧。

马修：我还是给这位正在上学的女生一个比较容易实现的建议吧：萌购。

玩家画廊扩大版

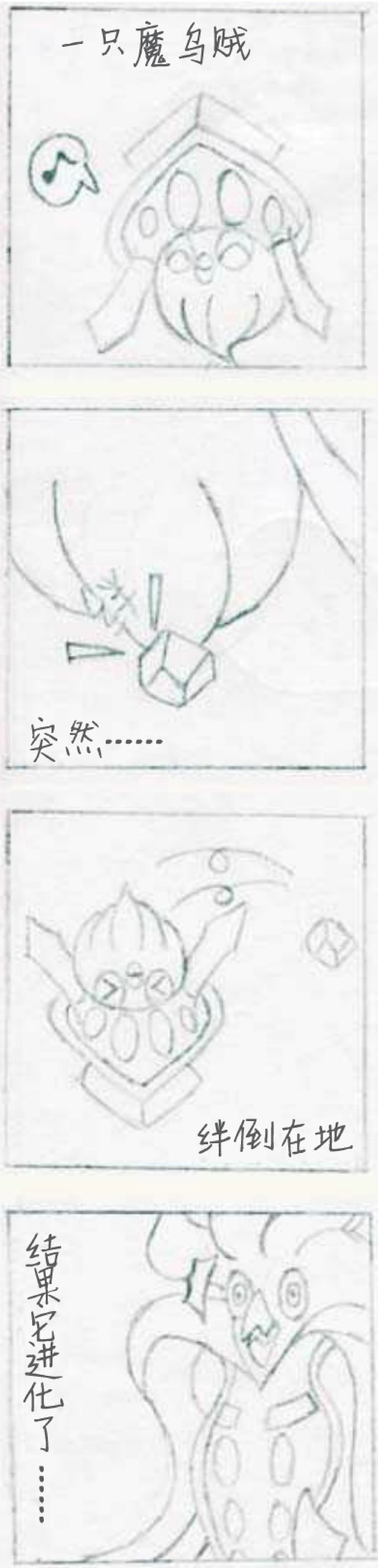
MEGA莎娜多



佛山 冰泉神平

马修：有些时间的压箱底画稿了，甚至忘了这画稿投来时有没有公布MEGA进化了……

玩家画廊扩大版·魔乌贼摔个跟头



绘：忧郁の蓝圣菇

马修：我承认我笑点低，看这四格冷笑话笑了好几次。

同城联系QQ

同城联系QQ主要目的是方便在各个城市的玩家间能彼此联系上，同时也方便大家在网络上结交更多的口袋玩家。想在这里和大家获得更广泛的交流，在调查表个人信息栏下“我愿意公开QQ”前面打上钩，我们就会在这里登上各位的城市、昵称和QQ号。已经刊登的各位读者朋友们，在填写回函表时就不用在前面打钩了，如果有新QQ或者旧QQ因被盗等原因作废，也别忘了在调查表里和小编说下。另外，已经超出12辑的，我们也会在这里重新刊登。

城市	昵称	QQ
鞍山	枕边的那只皮卡丘	1582079088
大庆	小9	797361276
广州	博仔	873162757
哈尔滨	Aster	2507473514
沈阳	忧郁の蓝圣菇	2457549930
天津	小房	1375951905

通缉令

以下作者或其熟人见此通缉令后，请速用Email与小编取得联系，以便早日为各位发放稿费及样书，超过12辑的就不在这里刊登，如果有发现样书及稿费未能及时发放的，也请联系小编，邮箱地址：pgking@263.net，标题请注明“口袋玩家”字样。

笔名	刊载辑数	栏目	名称	需要提供信息
Ricky	75	口袋画廊	万圣节泡沫蛙	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话
时间の敌	75	口袋画廊	双贝海獭	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话
水色の音律	75	口袋画廊	沐光	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话
☆ルカリオ	75	口袋画廊	X老喷	联系电话
LI.GOR	75	口袋画廊	藤叶蛇	地址邮编/联系电话
水仙精灵鼠	75	口袋画廊	仙子与棉	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话
口袋小杰	70	口袋自由谈	我的口袋妖怪传奇	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话
苏晓格	69	口袋画廊	大团圆	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话
kiro	66	口袋画廊	火耳狐	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话
Color	66	口袋画廊	和PM一起吃饭	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话

好友狩猎场·FC码交流场

这里需要大家在回函表中提供FC码和联系方式，有条件最好提供游戏中Mii名字和后花园的精灵属性及种类——当然，所有这些都是选填。联系方式除了QQ，也可以是微博、贴吧ID等。愿意公开QQ联系或曾经公开QQ的朋友们的QQ联系方式，其他朋友可以在下次发来时单独附上联系方式；已经刊登的朋友们也也已在以后的调查表上补完资料。

昵称	游戏中ID	FC码	后花园属性及精灵	联系方式
马勒个修	—	8034 1928 0263	—	QQ：2170788
近墨也赤	You	0259 1726 7944	飞行系	QQ：240815795
宁宁	—	1134 8460 0544	水冷猴+玛利露利+暴鲤龙	QQ：1135813767
忧郁の蓝圣菇	アグノム	2466 2384 7649	火烈猴、熔岩蜗牛、九尾	QQ：2457549930
皮比	Oiby	4742 5772 4192	超能系	微博：http://weibo.com/u/1803218781
老总	HNY	2423 2371 8928	素利普+忍兽+天然鸟	QQ：632184780
进击的竹笋君	—	3969 5726 8669	派拉斯、萤火虫、大钳甲虫	QQ：415660840

74调查之《口袋》中第一次被NPC打败的经历

被火系天王狂暴地杀了一通……别提黑历史了，嗷……

广州 怪盗雾

玩《宝石》选了个火鸡去岩石道馆，总会被灭队。只好耐心地练到了25级再去打岩石道馆了……当时路边精灵经验少，真虐。

江门 林晓伟

忘记了去精灵中心。被打败后以为精灵会生气，就读档重来了，囧。

大连 曾哥

6年前初玩《口袋》时，在《宝石》中用沼跃鱼被格斗系馆主狂揍数次，才发现要练只飞行系的。

天津 天梦

玩《灵银》时打完黄金市，忘了回PC，就冲向下条道路，辛苦躲过部分NPC，玩了会捉虫大会，又发现怎么也找不到哦PC，前方路漫漫，后方敌眈眈，1点HP的中毒爆风鼠已无力回天。

上海 一只可爱的啮齿类

我惟一可能被打败的时候就是刚得到精灵时和劲敌的对战了。输了的第一反应就是重启……

南宁 曾包

用同学机子玩《珍珠》，和路边训练师对战时，被CT（会心一击）一次，剩下6点HP，由于离满HP相差小于20，想再扛一次撞击以后用伤药，结果NPC第二次CT！果断关机重打……

厦门 进击的竹笋君

第一次的话忘了，不过印象最深的是在玩《黑2》的时候，当时朝阳猪残血，被NPC的自信过剩特性的愣头蜥蜴给干掉了，攻击力上升；我出沙鳄鱼，对朝阳猪使用元气碎片，沙鳄鱼被打下场，攻击力上升；我又放出朝阳猪，又被打趴下，物攻上升……N个回合后，我的眼前一片漆黑。

台州 白石黑玉

记得玩《黑》的时候被地系馆主的钢钻鼹鼠打倒了三次，最后用金香仙子过的。

上海 香菇星大王

最近我们班流行用手机玩绿宝石，有一个同学开始时7级半血小火鸡挑战5级水跃鱼失败，原因是RP不好，都是miss，害我们笑了半天。

湛江 肥德

第一次啊……玩《叶绿》的时候执着地练皮卡丘，结果被常磐森林里的绿毛虫虐得半死（主宠被放在电脑了），死……

株洲 川川梓

75调查之最讨厌的口袋妖怪或者训练师是哪个？

三颜龙，玩《黑》的时候被打死三次，最后打游击战过的。

上海 来自蘑菇里的我

小火鸡，出现后打了一大半血，然后就死机了。

深圳 梦幻

各类普通系大肉盾，会寄生种子的草系怪，会撒菱的怪，这几类是最讨厌的。讨厌的训练师应该是米可利、千里这一类有实力、怪的血又厚的，

厦门 小白猪

这个问题让我很为难，即使频繁出现或难以战胜，都不该成为讨厌的理由啊……

非要说的话，就是《黑·白》里棉乘摩天轮的那个山男大叔吧，不要问我为什么……

广州 皮比

铁哑蟹及其进化，捕获率低，很难刷出高个体值的。

中山 张毅华

第三世代，在快要走出冠军之路时出现了道夫，我走冠军之路时PM都伤得差不多了，谁知道这家伙又来雪上加霜，而我还没来得及存档……

南宁 曾包

《绿宝石》那个叫金花的死胖子，后来买了正版可以顺利去对战开拓区，还是看此人不爽。

福州 Pency

小茂（应该叫小绿），想当初玩《红》，到了第一个城市，发现可以往左走，就好奇地走、走，然后小绿出来了，实力强劲，把我刚到第一个城市的小队伍全灭了。

廊坊 阿兹

执着于性别

69辑获奖的某同学奇迹交换来了梦特性母伊布和玛利露利，但至今没生出过母伊布和公的玛利露利，看着清一色1级公伊布和母玛利露利一箱一箱出，已经麻木了。

哈尔滨 Aster

库玛：纠结性别的口袋玩家还挺多。

马修：其实也算正常了，比如本人，用雌性怪力、胡地总有说不出的别扭。

阿鲁：少年，你太执着于口袋妖怪的性别了！

乌冬：伊布要母的可以理解。玛利露利为什么一定要公的呢？

玩家画廊 口袋版

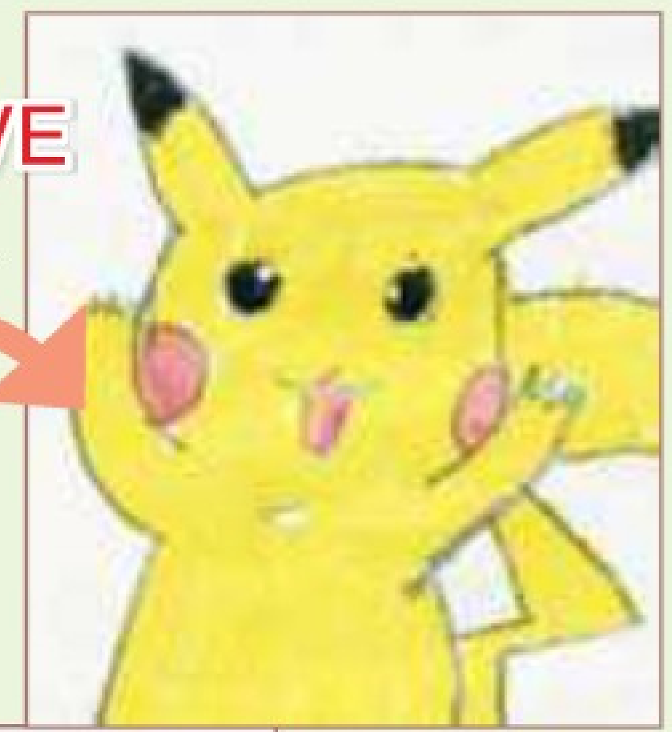
厦门 飞龙切

马修：口袋萌萌系列的皮神，又萌又懒的感觉。



太原 PLOVE

马修：这个是有色皮神。



上海 桂狼



马修：鲨龙怎么看都很霸气呢。



南昌 菊草叶小艾

马修：这个菊草叶真心萌。



马修：恭喜啊，我在《X·Y》里还没孵出过闪呢。

天津 天梦

口袋聊天室

奉上我家火鸡的配招：接力棒+气合弹+烧尽+大字火。性格是保守，努力刷特攻252，速度252，体力6，这样打起来挺有劲的。

厦门 小白猪

马修：在前四代的火系御三家中，火鸡斗士的特攻是最高的，虽然火鸡斗士更适合走物攻和双刀，但你这配招应该能出乎不少对手的意料呢。

呜，错过了几辑《口袋玩家》。

厦门 飞龙切

马修：如果确实没有了实体版，大家也可以补电子版哦。

我想知道现在《口袋》限定版的3DS LL多少钱呢？

广州 张永欣

马修：上购物网站看了下，大约是1350～1400之间，比普通的大约贵出300多。

人家都孵5V、6V了，俺为啥连填坑的动力都没呢？爱不够么？

晋中 马勒个修

马修：《口袋妖怪》的魅力在于很多不同追求的玩家都可以玩出属于自己的乐趣，没必要随大流的，怎么喜欢怎么玩就好。

《X·Y》双版本入手后，还是没抓过或孵出过闪光，是RP不够么？

惠东 近墨也赤

马修：也许吧，不过孵蛋孵得多了总归会出闪的——与君共勉。

心愿：尽早入手3DS LL，尽早入手《X·Y》。

厦门 会飞の卢卡里奥

马修：看了下你的年纪，还没到有繁重学业的年纪，不妨以考好成绩来做筹码让家长给买来。

求各位小编帮忙宣传一下百度瑟蕾娜吧，关于《口袋妖怪 X·Y》游戏和动画女主角的贴吧，欢迎加入哦。

广州 布莱克·罗斯

马修：刊登出来，不知道算不算宣传，其实正规的应该是以前那种200字的简介啊……

73的封面COS的难道是“妈妈再打我一次”？真希望六世代能出《突击队》第4作。

桂林 Evelan

马修：被你发现了，那阵本人也非常喜欢拿那套图添字吐槽。至于《突击队》第4作，反正我的下屏贴膜已经因为《口袋妖怪战斗方块》花脸了，索性就和你一起期待“毁屏队”的最新作吧。

2013对我来说是意义非凡的一年，高考、上大学、入手3DS，都是大事呢。

广州 皮比

马修：真是让人羡慕的年纪啊，各种大事聚集在同一年爆发。

《口袋玩家》电子版能不能同时提供光盘下载？

南宁 曾色

马修：虽然没有下载，但电子版在“光盘导视”页有在线观看的地址和密码的。

个个都要6V的，小智不是都随机捉的么？弱的照样能对战！

苏州 老总

马修：所以说，开心才是最重要的——无论是把精灵视为好伙伴的小智，还是玩游戏来获得各种快乐的我们。



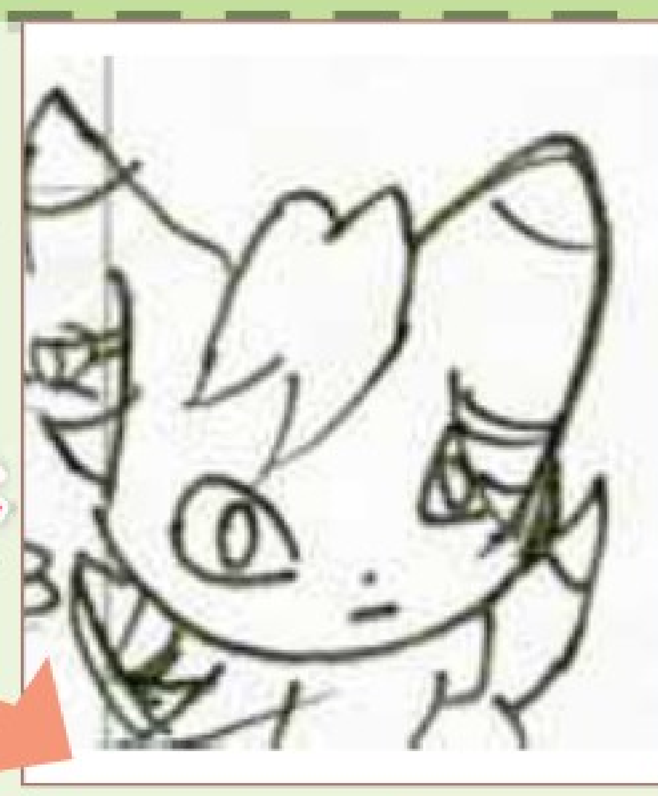
泉州 团纸静

马修：我猜这是火精灵。



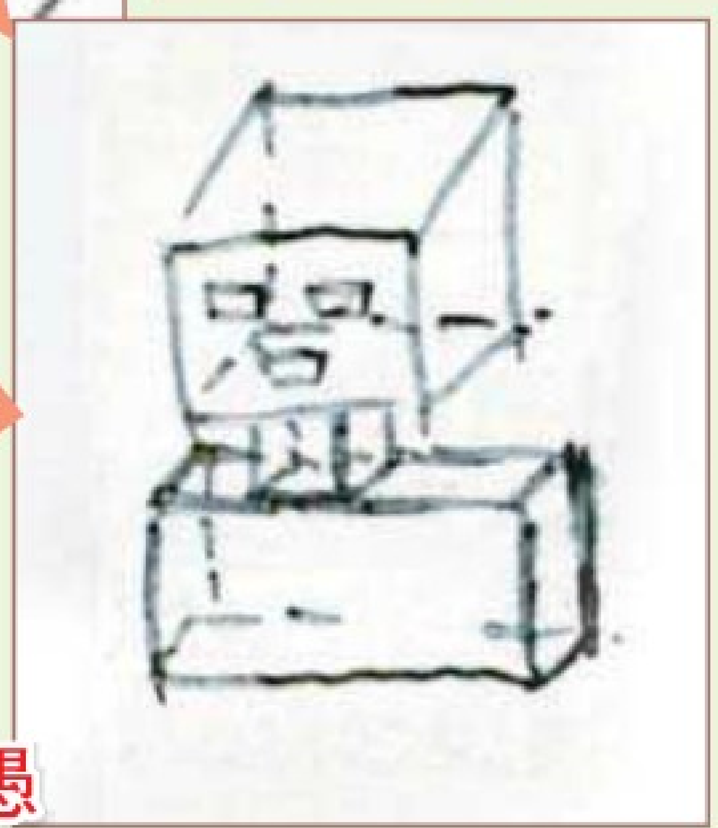
大庆 小9

马修：标题是《我和好友小Pi》。



广州 皮比

马修：超能猫在《X·Y》还是相当有人气的说。



马修：看起来是个透明的方块人。

无锡 王若愚



马修：作者特意强调，这是可爱的男孩子哦。

桂林 Evelan



马修：好萌的皮神，脑袋上的小皮卡丘是玩偶么？

株洲 川川梓

《口袋玩家》征稿启事

《口袋玩家》以下栏目面向所有读者公开征稿：

专题企划、个人心得、技巧分享（如自制玩偶、折纸、橡皮泥）、口袋相关软件介绍、口袋同人改版作品介绍、口袋周边评测、对战乐园（实战、PO、卡片等）、口袋画廊、口袋自由谈。来稿请发送Email至pgking@263.net，标题注明“口袋玩家”，画稿接受手绘邮寄投稿，画廊手绘邮寄地址同邮购地址。

另外由于邮政汇款的麻烦度和成本都进一步增加，所以各位投稿时，请尽量提供银行卡信息走转账汇款，这样不仅发放稿费方便，各位收稿费的效率也大大提升，多谢配合。银行卡信息包括：卡号、开卡银行详细名称（XX银行XX分行XX支行）以及开户人。另外也记得提供电话联系方式，以便我们能准确地为您邮递样书。

特别提醒：还有很关键的请翻阅目录页的“投稿须知”。

《口袋玩家》76辑邮购信息

《掌机王》读者服务部有如下书刊可供邮购：

《口袋玩家》：28、38、42～46、54、55辑，定价：16元。第62～64、75、76辑，定价：18元。

《掌机王SP》：第96、104～107、109～111、113～115、131、133、158辑，定价：9.8元；163、165、171、178、183辑，定价：12元；103、151，定价：14.8元；164、187辑，定价：16元。203～206，定价：18元。216、219辑，定价：14元。217、218、220辑，定价：19.8元；

《3DS专辑》：VOL.6、VOL.7，定价35.00元。《PSV专辑》：VOL.8，定价：35元。《PSV宝典》，定价：28元。《PSP专辑》：VOL.3，定价：25元；VOL.6，定价：28元；VOL.14，定价：32元。《NDS专辑》：VOL.2，定价：25元。《NDS宝典》，定价：28.00元。《口袋妖怪 X·Y》攻略本，定价：45元。

《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价：12.00元；VOL.11、13，定价：18.00元。《怪物猎人4》狩猎攻略本，定价：45元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

文/西瓜 编/马修



浅谈三打对战

大家好！《X·Y》也发售也大概有半年时间了，新的对战环境及对战模式大家感觉如何呢？但就像以往的偶数世代作品一样，新作的对战模式主要增加一个MEGA进化，在特性、技能上也增加了相当多的亮点。不过这次我们来谈的是第五世代增加的对战模式——三打。三打和双打被玩家们一起称为多元对战，但是三打和双打还是有所不同的，下面笔者就给大家带来三打的一些对战经验和实战分析。

三打的对战系统

为了方便后面的说明，我们先讲讲三打的对战系统。



三打，顾名思义，就是双方同时放出三只PM进行战斗的对战模式，通常称为3 on 3。对战首发时，排在队伍第一、第二、第三位置的PM分别站在左、中、右的位置，而对面玩家PM所站的位置从我方视角看的话，正好相反。

距离的判定

三打中增加了一个距离的判定。位置处于两边的PM无法攻击到对面斜对角线上的PM及我方另一边的队友，而位置在中间的PM可以攻击到全场的PM。

但是有些特殊的单体技能是不受距离限制的，具体如下：杂耍、气刃斩、空中爆破、喋喋不休、起风、神鸟、飞空、啄食、啄、翅膀拍击、燕返、死亡之翼、飞跃、钻孔啄、自由落体、勇鸟、暴风、恶之波动、水之波动、龙之波动、治愈波



动、波导弹。

而跟我来和愤怒之粉，只能吸引能攻击到自己的技能，当然，以上技能也会被吸引。

像光之壁、顺风、欺骗空间、隐石沙砾、灭亡之歌、广域防御等对一方或双方玩家全场都有效的技能，是不受使用者位置的影响的。



与技能一样，部分特性也会受到距离的影响。威吓特性的PM位于中间时，威吓对对方三只PM都有效果，在两边时，只能对对面的两只PM有效果，踩影子特性也是如此。像洞察、复制等发动效果与对方PM有关的特性，也只会以自己距离范围内的PM为目标。吸水、避雷针等技能和跟我来、愤怒之粉一样，只能吸引能攻击到自己的技能。而像芳香面纱这种类似于场地变化技能的特性，则不受距离影响。

移动

三打中，位于两边的PM会有一个移动的操作指令，的效果是消耗一次行动机会，把PM移到中间，这个指令的行动次序是有使用这个指令的PM的速度决定的。

要注意，处于中间的PM对自己移动之后距离范围外的PM使用有距离限制的技



▲左下角的就是移动的操作指令。

能，诺不能在移动之前使用，就会直接失败。对战到后期，双方都只剩一只PM时，如果双方在斜对角线上，那么系统就会执行一个Auto-Center的指令，把双方的PM都移动到中间，使对战模式变成单打。



▲第五世代里执行Auto-Center时会有这样的一个提示，但《X・Y》中就只是在对话框中显示一下Automatic center……

注意，使用移动的操作指令前，点了MEGA进化的话，MEGA进化不会启动。

防守与进攻

有许多双打中的组合及这方面的要点在三打中同样适用，所以看这里就简要带过，不详细分析了。想了解一些比较实用的组合的话，64～66辑《口袋玩家》中刊登的《双打战术思路分析》及《双打实战经验讲谈》可以结合看。

我们依旧从保护讲起，保护是应对

夹攻的利器，这点与双打相同，而且三打中还有可能出现三只PM同时群殴一只PM的情况，这时如果没有装保护这个技能几乎是必死。虽然保护可以很有效地应对夹攻，但是三打中保护的使用率却比双打低了很多，这是为什么呢？说到底还是风险的问题。三打的对战节奏比双打更快，一次失误的保护后果比双打更严重，所以更多人愿意以攻击代替防守。至于保护该如何取舍，各位读者还是根据自己的队伍需求来决定吧。

三打中范围攻击的威力和双打一样，都是原威力的75%，如果想让范围攻击技能发挥出最大效果的话，就要让使用范围攻击的PM站在中间，这样就可以攻击到对面的三只PM，打出的伤害也就是原伤害的225%，这个数值是相当可观的。和范围攻击硬抗自然不合算，更别说还有放电、岩崩这样有附加恶心效果的范围攻击存在。

三打中要应对范围攻击可以考虑广域防御这个技能，这个技能在第六世代得到了强化（连续使用不会失败了），使得这个技能变的相当实用。这里多说一下双打和三打广域防御和保护取舍的问题，双打中因为只派出两只PM，使用广域防御就要消耗一半的战斗力，而且对面两只PM同时使用范围攻击的情况也很少出现，所以保护的实用性在大多数情况下不比广域防御低。而三打就不一样了，一只PM使用广域防御时，还有两只PM可以输出，基本可以拿下对面至少一只PM，所以实用性比双打高，一般耐久中上的PM可以舍弃保护，配广域防御。

使用广域防御得注意使用时机，使用广域防御前最好能装出劣势，在对面打算毫无顾忌地用范围攻击时使用。要应对广域防御，可以使用佯攻这个技能，佯攻只要打在使用广域防御方的任何一只PM上，都会使全队的广域防御状态消失，很是实用。当然，这并不意味着可以使用范围攻击时都用佯攻。佯攻的缺点就是威力低，而且有鬼系盲点，有可能会造成输出不足，而且随意暴露佯攻这个技能的话，就可能会被对手各种针对。和广域防御一样，佯攻最好能打对手一个出其不意。抢夺也可以用来应对广域防御，但因为存在着距离问题，所以不太好操作。

再提一下先制防御，在第五世代，先制防御的使用价值不是很高，除了队伍里有特别怕一些先制技的PM，一般不会配这招。但《X·Y》新增了疾风之翼这个可以让飞行系技能全部变为先制技的特性，这使得先制防御这个技能变得很有必要了，不受距离限制的先制技威胁可是很大的。

强化防守或者回复HP的技能，在重视速攻的多元对战中，不太容易取得很好的效果，但在三打中，可以考虑一些场地技能来强化防守。之前刊登的《双打实战经验讲谈》中被笔者黑化的光之壁和反射盾（效果还是跟双打一样，减少三分之一的伤害），在三打中还是挺不错的，毕竟受益的PM多了一只，而且应对对范围攻击的话，可以直接让前面范围攻击那里说的“原伤害的225%”直接降到125%。还有神秘守护这个技能，可以让我方全场的PM五回合内，不会受到施加异常状态技能的影响，除了防止对方施加异常状态外，还可以利用虚张声势强化队友，不需要解异状果，就可以避免混乱。另外，叫嚣也可以变相提高我方特殊耐久，而且是攻击技能，不怕挑拨，如果有威吓特性的PM配合，效果更佳。

而三打中的攻击方式更是变化多端，这里我们先看一小段战报：

对战开始！

我方放出了电飞鼠、雷皇、皮卡丘

雷希拉姆放出了洗衣机电鬼、蚊香

王、吉拉齐

对手蚊香王的求雨特性发动，下起了大雨

这场对战是在PO平台上打的，首发有BUG，下文会细说。

回合 1

对手的蚊香王使用了保护
皮卡丘使用了猫式掌击
不是很有效
对手的吉拉齐失去了3%的HP
对手的洗衣机电鬼使用了高压水泵
但是没有命中
电飞鼠使用了放电
电之宝石提高了放电的威力!
雷皇的蓄电特性使得攻击无效
对手的洗衣机电鬼失去了45%的HP
对手的蚊香王保护了自己
雷皇使用了叫嚣
对手的洗衣机电鬼失去了16%的HP
对手的洗衣机电鬼特攻下降
对手的蚊香王保护了自己
对手的吉拉齐避开了攻击
对手的吉拉齐向中间移动了
雨一直下
对手吉拉齐使用剩饭回复了少量 HP

回合 2

电飞鼠向中间移动了
雷皇使用了放电
电飞鼠的电气发动机特性提升了速度
对手的洗衣机电鬼失去了38%的HP
对手的洗衣机电鬼倒下了
对手的吉拉齐失去了23%的HP
对手的吉拉齐麻痹了
皮卡丘使用了充电光束
效果拔群!
对手的蚊香王失去了50%的HP
皮卡丘的特攻提升
对手的吉拉奇使用了替身
对手的吉拉奇制造了一个替身
对手的蚊香王向中间移动了
雨一直下
对手蚊香王使用剩饭回复了少量 HP
对手吉拉齐使用剩饭回复了少量 HP
对手放出了雷精灵

放这段战报是想告诉大家，三打中可以让雷皇带着一群萌物去推队……呃，不对，这里要说的是，三打中，双打里的一些组合可以变得更强势，这场对战中，放电的优势就相当明显。除此之外，像花礼特性，为了节省回合数在双打中就得委屈九尾用物攻技能，而三打中，九尾只需要创造天气，可以达摩狒狒来用物攻火系技能。此外还有很多强势的组合，就留给读者们自己想了，这里就说一下，多元对战中的战术组合尽量避免消耗太多的回合数来准备，这样通常是得不偿失，笔者打得最快的三打对战两个回合就结束了。而使用像放电冲浪这样的全场技能的组合时，可以适当地做一些铺垫，比如用猫式掌击封住对手的行动，用顺风创造先手场地等。

天气战术的热门在三打中也不例外，而且三打还是能让天气发挥出最大效果的对战模式。使用天气战术在三打中最大的问题就是，被对手利用的可能性比其他对战模式更高。以前刊登的文章中，笔者说过双打中非天气队伍可以带个冰雹技能来应付天气，但在三打中就得小心了，因为怕被对手利用，被对手利用可能性最小的冰雹天气，在三打中的使用率是很高的。三打中要用天气除了注意抢天气，还得多增加自己队伍对各个天气的适应性。《X・Y》中，制造天气的特性被削弱成5回合，闪电、暴风雪等技能的威力也被削弱了，想像第五世代那样靠天气无脑推队可就没那么容易了。但在快节奏的三打中，

5回合若能够把握好，还是能创造出优势的局面的。另外，新增的草之领域、电能领域和迷雾领域三个类似于天气的技能，这些技能如果和天气混用，应该也会有不错的效果。

速度的话题这里还得再谈一谈。《X·Y》新增的技能粘网，效果是使敌方PM交换上场时降低1级速度，也算是一个新的钉子技能了，但在三打中交换的频率不是很高，再加上存在欺骗空间这个技能，粘网的实用性不是很高。其他影响速度的因素还有很多，这里主要谈一下顺风和欺骗空间。速度这项能力高对手1点和高对手100点是没有区别的（改变能力等级时不算），也就是说，整体速度中上的队伍大可以同时配顺风和欺骗空间，根据不同的场合来使用。一般情况下，对手和我方整体速度差不多时就用顺风，如果碰到对手整体速度比我方高并且使用顺风的话，就欺骗空间伺候，而碰到欺骗空间队伍时，就可以用欺骗空间来反转欺骗空间。对战后期只剩几只PM时，如果速度比不过对手的话，也可以也可以放个欺骗空间来逆转速度。注意一下，对手整体速度和差不多并且使用顺风时，这时候不要随便用欺骗空间，毕竟欺骗空间的回合数比顺风长，这种情况下使用欺骗空间搞不好就会在后面的回合给对手创造先手优势。

三打中因为存在着距离的判定和移动的操作指令，所以防守与进攻还需要把握好位置关系，下面我们来分析一下三打中的位置关系。

三打中的位置关系

首发上场

三打首发上场时，自己排在第一和第三的PM的对面分别是对手排第三和第一的PM，这样就得考虑一下自己首发PM所排的位置，即哪个PM排第一，哪个PM排三，虽然这对自己实行战术来说没有影响，但是因为存在着一个距离的判定，就有可能会减少自己的优势。假设对方的首发是蚊香王、莲蓬怪、海旺蝓，我方的首发是闪电鸟、卡波郎、布伦水母，这样闪电鸟就会对上地面系的海旺蝓，必然是优势大减，但我方的首发如果是布伦水母、卡波郎、闪电鸟的话，闪电鸟就可以有效地打击对面的天气手。首发虽然存在着运气的要素，但是在能把控运气的地方，还是要把控好运气，在对战开始前看对方队伍时，如果看到有比较成型的战术组合的PM的话，稍微注意一下，对手有可能会照这个顺序放出首发PM（所以最好把队伍打乱一点）。总之，在三打开始前，如果能看出对手的首发的话，除了想怎么让自己要用什么组合来应对外，还得注意位置的关系，也可以配一些不受距离限制的技能，也可以减少一些劣势。

三打的首发上场，还可以适当地考虑一下联防。就拿笔者最常用的首发闪电鸟、卡波郎、拉迪亚斯来说吧，格斗系的卡波郎弱点是飞行和超能，闪电鸟可以抵抗飞行，拉迪亚斯可以抵抗超能，这样就可以利用移动这个操作指令来联防。这里说的联防只是适当，因为联防在多元对战中大都不吃香，用于联防的对象最好还能用来弥补打击面，就像笔者的队伍中，闪电鸟的热风和十万伏特可弥补格斗的盲点虫系和飞行系的盲点，拉迪亚斯的精神冲击则可以弥补毒系的盲点。

多元对战的首发一般是忌物攻向PM的，就是因为有威吓特性的存在，在三打中如果首发站在中间的PM是物攻向的PM，就得做好一次被下降三级物攻的心理准备。但是有猫式掌击或威吓特性的PM大都是物攻向的PM，为了能发挥更好的效果，物攻有猫式掌击或威吓特性的物攻向

PM也可以放在中间。中间的PM也可以考虑装备脱出按钮，以便节约行动机会，也可以配叫器技能来继续辅助。

移动的应用

移动的作用主要就是上面提到的联防和联攻，这里我们谈谈移动该在什么情况下使用。对战前期的移动一般是用于联攻，毕竟这时双方的火力都健在，联防肯定不合算。但也不能大摇大摆地告诉对手，我换位就是要联攻，最好是能做到“即联防，又联攻”，来隐藏自己的行动目的。而对战后期的联防，基本就像单打那样交换挡伤即可，再让队友解决掉对手比较棘手的PM，如果对战后期能利用好移动，就很容易扭转局势。注意，有些MEGA进化后的PM属性会改变，但是移动和MEGA进化的指令是不能同时使用的，联防的时候可不要把还没有MEGA进化的PM属性当成MEGA进化后PM的属性。

单打中有先读交换，三打中能不能先读移动呢？能当然是能，只是要承担的风险很大，毕竟对方PM移动后，还有PM可以输出。要先读移动一定得把握好大局观，得弄清楚对方害怕我方的哪只PM，如果和我方的强势PM对上的话，并且对方处于两边的PM速度比我方高的话，就很容易逼对手移动，就跟单打中用强势的PM逼换一样，就是得注意下速度。

这里有些读者可能会问，有没有什么方法可以限制对手的移动呢？笔者经过各种尝试，发现只有能让PM当回合选择技能跳过的方法，才能限制住移动，例如同时中了寻衅和鼓掌状态的PM就无法移动或者技能PP全部用完。想必读者也看出来了，消耗两次行动机会来限制移动肯定是不合算的，而多元对战中要把PP全部用完，也几乎不可能。与其花心思来想怎么限制住PM的移动，还不如花心思来想怎么尽快拿下这只PM。

这里提一下，PO上有BUG可以很容易的限制住移动（笔者写稿时用的版本是Pokemon Online2.4.1），即中了束缚技的PM不能移动，踩影子特性可以限制住移动，而且还不受距离影响（连限制交换的功能也变得不受距离影响了）。另外，PO三打模式首发PM的顺序也有BUG，就是我方首发的第一和第三只PM对上的是对手首发的第一和第三只PM……

注意一下，有猫式掌击的PM在出场后诺选择移动的话，下回和猫式掌击照样可以使用，掌握好的话，就可以在第二个回合封锁对手的行动，来打乱对手的步伐。

变化技的位置关系

变化技中有许多场地技能，如欺骗空间、神秘守护、隐石沙砾等，这些技能是不受距离限制的，在三打中用来辅助是相当不错的。这些技能虽然不受距离限制，但是使用这些技能的PM最好是排在队伍的两边，这样被对手干扰的可能性会更小一些，要施放出技能也会更容易。

变化技中也存在着技能的范围，比如摇尾巴的范围是敌方全体，眩晕之舞的范围是自己以外，还有大部分技能的施加范围是单体选择，使用时注意下距离限制即可。其中单体选择施加异常状态的技能还是要多花点笔墨来分析一下。施加异常状态的技能中，最凶残的无疑就是催眠技，无论多么强势的PM，被催眠了，也只能任人宰割，以至于早期的官方比赛都有催眠条款（即只能催眠对手的一只PM），各种对战平台上也有催眠条款的选项。但自从官方比赛改成双打后，催眠条款就被取消了，这里很明显可以很明显的看出，催眠技在双打中，并没有单打那么强势。那么，三打中催眠技效果怎么样呢？在三打中，被催眠的PM并不是只能任人宰割，

它还可以利用移动来联防或者是继续挡异常状态！其他异常状态也是如此。所以三打中要用单体施异常状态的技能得尽量要保证速度比对手站在站在两边的PM都快才行。当然，这些技能本身也是逼换的手段之一，但还是不太推荐使用，当前的对战环境下，恶作剧之心搭配神秘守护的神秘猫使用率相当高，这些技能想达到预期的效果都很难。

跟我来和愤怒之粉的效果因为会受距离的影响，所以得站在中间才能保证可以吸引对手全部的单体技能，但是这样做的话使用跟我来或者愤怒之粉的PM很可能会撑不过这个回合，所以的尽量利用好这一个回合。而站在两边的使用这两个技能时的注意下对手会不会用不受距离限制的技能，千万别在对手斜对角线上的PM使用飞行系技能时让球桶菇用愤怒之粉。第六世代，这两个技能的先制度都由+3变成了+2，也就是说想用高速PM使用这两个技能来吸引猫式掌击已经行不通了，而对于先制+2的一些技能，还是得靠速度才能吸引，这点笔者还是有点怨念的。注意一下，因为防尘特性的增强，使得愤怒之粉变的有盲点了。

有一些回复技能是给指定位置的PM回复，比如许愿、治愈波动，使用这些技能的时候可以用移动来给更需要回复的PM回复，不过这些技能在三打中实用性不会太高就是了。寄生种子这个吸血回复的技能实用性会更高一些，这个技能在回复 HP时也是给指定位置的PM回复，如果对多对手多只PM使用寄生种子后，也可以利用移动给需要的PM回复。

位置转换这个技能，在三打中的效果是与另一侧队友换位，有+1的优先度,但是在中间的PM使用这个技能会失败。这个技能虽然有+1的优先度，但毕竟是技能，得占技能格，而且学习面实在太狭窄了，所以实用性不是很高。

◆◆◆实战讲解◆◆◆

理论还是要运用到实战中去的，下面我们来看看几则战报，看看在实战中的这些理论该如何应用。（以下对战都是在实机上打，所以对手的血量只能凭笔者目测，没法保证绝对准确，还请大家见谅。）

第一场

对手队伍：豪火猴、海豆鲬、巨甲龙、铁甲螳螂、莎娜多、卢卡里奥

我方队伍：闪电鸟、卡波郎、布伦水母、球桶菇、铁甲螳螂、拉迪亚斯

对战开始！

对手放出了豪火猴、海豆鲬、巨甲龙

我方放出了闪电鸟、卡波郎、布伦水母

闪电鸟释放了压力

卡波郎的威吓特性发动，对手的豪火猴、海豆鲬、巨甲龙攻击下降

对手的巨甲龙起沙特性发动，扬起了沙暴

回合1

卡波郎使用了猫式掌击

没什么效果……

对手的巨甲龙失去了约3%的HP

闪电鸟使用了顺风

我方队伍顺风而行

对手的豪火猴使用了火焰放射

卡波郎失去了57 HP（36%）

卡波郎烧伤了！

布伦水母使用了喷水

对手海豆鲬的引水特性发动，海豆鲬的特攻提升

效果拔群!

对手的豪火猴失去了100%的HP

对手的豪火猴倒下了

巨甲龙因为害怕无法行动

对手的海蛞蝓使用了大地力量

卡波郎失去了100 HP（64%）

卡波郎倒下了

闪电鸟受到了沙暴的伤害

布伦水母受到了沙暴的伤害

我方放出了球桶菇

对手放出了铁甲螳螂

喷水虽然拿下了对手的豪火猴，但是让对手的海蛞蝓提升了特攻，有些亏。首回合双方都倒下了一只PM，但我方创造了先手场地，略占优势。

回合 2

对手使用了MEGA手环

对手铁甲螳螂进化成MEGA铁甲螳螂!

闪电鸟向中间移动了

布伦水母使用了喷水

对手海蛞蝓的引水特性发动，海蛞蝓的特攻提升

对手的铁甲螳螂失去了约55%的HP

球桶菇使用了亿万吸取

效果拔群!

对手的海蛞蝓失去了100%的HP!

对手的海蛞蝓倒下了

对手的铁甲螳螂使用了虫蛀

没什么效果……

闪电鸟失去了52 HP（31%）

对手的巨甲龙使用了磨爪，巨甲龙的攻击和命中提升

闪电鸟受到了沙暴的伤害

布伦水母受到了沙暴的伤害

球桶菇受到了沙暴的伤害

球桶菇使用了黑泥回复了少量 HP

对手放出了莎娜多

莎娜多的复制特性发动，莎娜多复制了压力特性

莎娜多释放了压力

球桶菇对对手队伍中的莎娜多和海蛞蝓有较大威胁，就先读到对手的铁甲螳螂会攻击球桶菇，于是换上闪电鸟来联防，但主要目的还是用闪电鸟的热风来打击铁甲螳螂。对手的海蛞蝓虽然提升了2级特攻，但没有先手了优势，也就白搭了。



回合 2

对手的MEGA铁甲螳螂使用了子弹拳

没什么效果……

布伦水母失去了42 HP（20%）

闪电鸟使用了热风

对手的莎娜多失去了约20的HP

没什么效果……

对手的巨甲龙失去了约8%的HP

效果拔群!

对手MEGA铁甲螳螂失去约55%的HP

对手的MEGA铁甲螳螂倒下了

布伦水母使用了喷水

对手的莎娜多失去了约75%的HP

对手的莎娜多使用了精神干扰

效果拔群!

球桶菇失去了170 HP（77%）

球桶菇使用了淤泥爆弹

效果拔群!

对手的莎娜多失去了约5% HP

对手的莎娜多倒下了

对手的巨甲龙使用了岩崩

球桶菇失去了51 HP（23%）

球桶菇倒下了

效果拔群！

闪电鸟失去了94 HP（57%）

闪电鸟倒下了

布伦水母受到了沙暴的伤害

我方放出了拉迪亚斯和铁甲螳螂

对手放出了卢卡里奥

虽然闪电鸟和球桶菇倒下了，但这个时候大局已定。

回合 4

拉迪亚斯使用了精神冲击

对手的卢卡里奥失去了约76%的HP

铁甲螳螂使用了虫蛀

效果拔群！

对手的巨甲龙失去了约92%的HP

对手的巨甲龙倒下了

布伦水母向中间移动了

对手的卢卡里奥使用了龙之波动

布伦水母失去了37 HP（18%）

拉迪亚斯受到了沙暴的伤害

布伦水母受到了沙暴的伤害

对手还想垂死挣扎一下，可惜被看穿了心思，换位联防。



回合 5

对手选择了认输

总评：虽然这篇战报有点一边倒的性质，但还是比较好的体现了三打中的换位联防、联攻的操作思路。换位联防、联攻有时候就跟单打中的交换一样重要，把控好了，就会更容易赢得对战，当然，这得有速度的支持，先手优势也是很重要的。

第二场

对手队伍：鬼精灵、妖精棉、特拉奇昂、拉恩德伦斯（灵兽）、比里基昂、化石翼龙

我方队伍：闪电鸟、卡波郎、拉迪亚斯、球桶菇、布伦水母、铁甲螳螂

对战开始！

对手放出了鬼精灵、妖精棉、特拉奇昂

我方放出了闪电鸟、卡波郎、拉迪亚斯

闪电鸟释放了压力

卡波郎的威吓特性发动，对手的鬼精灵、妖精棉、特拉奇昂攻击下降

回合 1

对手的特拉奇昂使用了保护

卡波郎使用了猫式掌击

对手的妖精棉失去了约15%的HP

妖精棉因为害怕无法行动

对手的鬼精灵使用了替身，鬼精灵制造了一个替身

拉迪亚斯移向了中间

闪电鸟使用了顺风

我方队伍顺风而行

对手的鬼精灵使用剩饭回复少量 HP

对手亮出了围攻+正义之心的组合，不用说，猫式掌击封杀。拉迪亚斯的移动是威了方便打击对手的特拉奇昂。

回合 2

对手的妖精棉使用了顺风

对手队伍顺风而行

拉迪亚斯使用了龙之波动

对手的鬼精灵替身被打消

闪电鸟使用了热风

效果拔群!

对手的妖精棉失去了约65%的HP

没什么效果……

对手的特拉奇昂失去了约10的HP

卡波郎使用了岩崩

对手的妖精棉失去了约15%的HP

对手的鬼精灵失去了约15%的HP

对手的特拉奇昂使用了岩崩

效果拔群!

闪电鸟失去了94 HP（57%）

拉迪亚斯失去了51 HP（32%）

对手的特拉奇昂受到了生命玉的伤害

对手的鬼精灵使用了欺诈

效果拔群!

拉迪亚斯失去了86 HP（53%）

对手鬼精灵使用剩饭回复了少量 HP

鬼精灵的干扰很麻烦，还是优先解决。



回合 3

对手的特拉奇昂使用了保护

对手的妖精棉使用了撒娇

卡波郎的攻击大幅下降

拉迪亚斯使用了冻结之风

对手的特拉奇昂保护了自己

对手的鬼精灵失去了约10 HP，鬼精灵速度下降

效果拔群!

对手的妖精棉失去了约5%的HP

对手的妖精棉倒下了

闪电鸟使用了热风

对手的特拉奇昂保护了自己

卡波郎使用了岩崩

对手的鬼精灵失去了约15%的HP

对手的鬼精灵使用了欺诈

效果拔群!

拉迪亚斯失去了24 HP

拉迪亚斯倒下了

对手的鬼精灵使用剩饭回复少量 HP

对手放出了化石翼龙

我方放出了布伦水母

对手化石翼龙的紧张感特性发动，我方队伍将无法吃下树果

其实对手的战术在上回合放出顺风后就已经初步成型了，但是这回合对手居然滥用保护。而且就算要用，干脆连妖精棉一起用，把拉迪亚斯解决了，下回合战术就可以直接成功了。

回合 4

卡波郎使用了广域防御

对手的化石翼龙使用了岩崩

广域防御保护了闪电鸟、布伦水母、卡波郎

对手的特拉奇昂使用了岩崩

广域防御保护了闪电鸟、布伦水母

闪电鸟使用了十万伏特

效果拔群!

对手的化石翼龙失去了100%的HP

对手的化石翼龙倒下了

布伦水母使用了喷水

鬼精灵失去了约53%的HP

对手的鬼精灵倒下了

效果拔群!

对手的特拉奇昂失去了约80%的HP

对手的特拉奇昂倒下了

对手放出了比里基昂

对手放出了拉恩德伦斯（灵兽）

www.cooland.com

对手的拉恩德伦斯的威吓特性发动，闪电鸟、布伦水母、卡波郎的攻击下降

这回合对手有了先手优势，但是对手被这优势蒙住了眼睛，广域防御一下子逆转了战局。



回合 5

对手选择了认输

总评：这场对战中广域防御的使用是一个关键点。特拉奇昂是个明显会用岩崩的PM，但笔者没有随便用广域防御去应对，而是在对手有了先手优势后开始大摇大摆地进攻时使出，才发挥出了好的效果。

第三场

对手队伍：兜帽蜥蜴、暴鲤龙、拉迪奥斯、战槌龙、快龙、大钢蛇

我方队伍：闪电鸟、卡波郎、拉迪亚斯、球桶菇、布伦水母、铁甲螳螂

战斗开始！

对手放出了兜帽蜥蜴、暴鲤龙、拉迪奥斯

我方放出了闪电鸟、卡波郎、拉迪亚斯

闪电鸟释放了压力

对手暴鲤龙的威吓特性发动，闪电鸟、卡波郎、拉迪亚斯的攻击下降

卡波郎的威吓特性发动，对手的兜帽蜥蜴、暴鲤龙、拉迪奥斯攻击下降

对手兜帽蜥蜴的威吓特性发动，卡波郎、拉迪亚斯攻击下降

开场时本想让拉迪亚斯和对手的拉迪奥斯对上，以方便用冻结之风干扰，可是对手没有让我如愿。

回合 1

对手收回了暴鲤龙，放出了大钢蛇

卡波郎使用了猫式掌击

对手的拉迪奥斯失去了约5%的HP

对手的拉迪奥斯因为害怕无法行动

拉迪亚斯使用了冻结之风

对手的兜帽蜥蜴失去了约8%的HP，兜帽蜥蜴的速度下降

大钢蛇失去了约15%的HP，大钢蛇速度下降

对手的兜帽蜥蜴移向了中间

拉迪奥斯是有远程技能的PM，先封住行动，创造好先手场地再说。

回合 2

我方收回了卡波郎，放出了铁甲螳螂

对手的兜帽蜥蜴使用了猫式掌击

闪电鸟失去了17 HP（10%）

拉迪亚斯使用了龙之波动

效果拔群！

对手的拉迪奥斯失去了约93%的HP

闪电鸟因为害怕无法行动

对手的拉迪奥斯使用了精神干扰

没什么效果……

铁甲螳螂失去了69 HP（39%）

对手的大钢蛇使用了螺旋球

拉迪亚斯失去了114 HP（70%）

有了先手场地后，自然得先解决棘手的拉迪奥斯啦。卡波郎开场就被下降了两级攻击，完成使命后还是先收回来。

回合 3

对手收回了拉迪奥斯，放出了暴鲤龙

对手暴鲤龙的威吓特性发动

铁甲螳螂、闪电鸟的攻击下降

拉迪亚斯使用了冻结之风

对手的大钢蛇失去了约15%的HP，大钢蛇的速度下降

兜帽蜥蜴失去了约8%的HP，兜帽蜥蜴的速度下降

闪电鸟使用了热风

对手的暴鲤龙失去了约10%的HP，暴鲤龙烧伤了

对手的兜帽蜥蜴失去了约15%的HP，兜帽蜥蜴烧伤了

铁甲螳螂使用了虫蛀

对手的兜帽蜥蜴失去了约40%的HP

对手的兜帽蜥蜴使用了打落

没什么效果……

铁甲螳螂失去了60 HP（34%），道具被打落了

大钢蛇使用了螺旋球

拉迪亚斯失去了48 HP（30%）

拉迪亚斯倒下了

对手的暴鲤龙因为烧伤受到了伤害

对手的兜帽蜥蜴因为烧伤受到了伤害

我方放出了卡波郎

卡波郎的威吓特性发动，对手的大钢蛇、兜帽蜥蜴攻击下降

这里闪电鸟应该选择十万伏特，以保证稳定的解决掉拉迪奥斯，不过好在热风让对手的两只PM都烧伤了。拉迪亚斯是打算在炮灰前输出一次，现在看来还是选择龙之波动去打击兜帽蜥蜴比较好。



回合 4

对手收回了大钢蛇，放出了快龙

对手使用了MEGA手环

对手的暴鲤龙进化成MEGA暴鲤龙

对手的MEGA暴鲤龙的破格特性发动

卡波郎使用了猫式掌击

对手的快龙失去了约5%的HP

铁甲螳螂使用了子弹拳

对手的兜帽蜥蜴失去了约16%的HP

对手的兜帽蜥蜴倒下了

闪电鸟使用了十万伏特

效果拔群！

对手的MEGA暴鲤龙失去了约77%的HP

对手的MEGA暴鲤龙倒下了

吹响我方的顺风停止了

对手放出了拉迪奥斯、大钢蛇

回合 5

铁甲螳螂使用了佯攻

对手的拉迪奥斯失去了约2点HP

对手的拉迪奥斯倒下了

闪电鸟使用了顺风

我方队伍顺风而行

对手的快龙使用了暴风

但是没有命中……

对手的大钢蛇使用了地震

对闪电鸟没有效果……

对快龙没有效果……

铁甲螳螂失去了54 HP（31%）

布伦水母失去了70 HP（35%）

对手放出了战槌龙

对面有快龙，还是用来佯攻清残。

回合 6

我方收回了铁甲螳螂，放出了卡波郎

卡波郎的威吓特性发动，对手的战槌龙、大钢蛇、快龙攻击下降

对手的快龙使用了神速

卡波郎失去了29 HP（18%）

闪电鸟使用了十万伏特

对手的战槌龙失去了约98%的HP，战槌龙麻痹了

战槌龙使用了岩崩

效果拔群!

闪电鸟失去了131 HP（79%）

没什么效果……

卡波郎失去了29 HP（18%）

布伦水母使用了冷冻光线

效果拔群!

对手的快龙失去了约94%的HP

对手的快龙吃下了荔枝果，快龙的攻击上升

对手的大钢蛇使用了剧毒

布伦水母中了剧毒

布伦水母受到了中毒的伤害



对面场上只有物攻向的PM了,自然要再蹭一下威吓特性咯。

回合 7

对手选择了认输

总评：威吓特性的应用在这篇战报中就很好的体现出来，双方都进行了多次交换来发动威吓特性，可惜对手物攻向的PM较多，所以还是对面吃亏还是对手。另外，对手利用移动在第二个回合使出猫式掌击其实对我方的威胁挺大的，如果对方能看出封住拉迪奥斯的行动是为了创造先手场地后，再用远程技能龙之波动来攻击拉迪奥斯的话。

一下子放出三篇战报，但回合数总共才17个回合，这也算是体现出了三打对战的快节奏。这些战报也算是概括了三打的大部分要点，剩下就让读者们自己在对战中体会吧。三打这个新兴的对战模式还有很多未知的要素等待着大家来开发，大家可以多去尝试一下这个对战模式，如果能创造出新的战术就再好不过了，祝大家玩的开心！本篇文章的研究就到此结束了，如果大家有什么不同见解，或是文章有什么错误的地方，欢迎到百度“口袋玩家”吧进行讨论。

最后请允许笔者发些牢骚。笔者在收集战报的过程中，碰上了几次“拔线党”，这让笔者想起了以前第五世代收集战报的痛苦经历……第六世代虽然有所改善，但“拔线党”依然存在。这里笔者想说，以正常的方式结束对战，是对对方玩家起码的尊重。官方也说过如果有急事，也请点击认输，与对方玩家切断连接后再切断网络。大家都是口袋玩家，都热爱着这款游戏，希望大家能一起维护好游戏环境!



口袋自由谈

作为口袋玩家，我们每天通过各种媒体资讯，来获取《口袋妖怪》的各种信息，而你知道那些幕后奉献的同为玩家的人吗？国内口袋玩家非常推崇的“口袋双子星图鉴”的背后就有一位默默奉献的站长森林の宇，如今他已离去即将一周年。作为同样由喜爱《口袋妖怪》的小编们制作的面向口袋FANS的专刊，我们也刊载这篇对小宇的纪念文，以示追思。

晚安，小宇

文/静攸 图/曲曲



相信很多人都曾经听说过这个叫口袋双子星的网站，也相信很多人都曾经使用过口袋双子星的图鉴，到过口袋双子星的论坛。不管是图鉴也好，论坛也好，经常在那里浏览的人，一定会注意到森林の宇这个名字。他是口袋双子星的站长，尽管现在他已经离开了我们，他依然还是那个论坛最好的站长……

我认识他是在2007，口袋论坛遍地开花的那一年。

比起PM525、PMGBA、口袋吧，口袋双子星不能说是一个大论坛，但是它的亲和力和漂亮的版面，以及还算丰富的活动，依旧吸引了很多人留在那里，而且只要在那里呆上一段时间的人，都会发觉这个论坛的气氛很柔和，非要说的话，应该是治

愈系的风格。

开始我并不知道这个论坛何以形成这样的氛围，直到接触到森林の宇。

小宇他真的是太好的人，作为一站之长，他绝对不会给人高不可攀、不好接近这样的印象，相反他很好接近，而且不论和谁都讲得上话。他身上像是有一种调和的魔力，任何尖锐的事情到了他那里都会被抹平了棱角，变得温和起来。不管人家抛给他什么话题，即使他不了解，也会用自己的耐心和温柔慢慢地把对话进行下去，所以无论哪一次对话，只要对方是他，最后总能愉快地收场。

因为他是这样温柔而有包容力的人，所以才能一手带起双子这样气氛柔和的论坛吧。

如果上天能对他公平一点，那么一切都会很完美。

认识他差不多一年后，我才得知了他身体状况——他患有一种很罕见的病，以目前的医学技术毫无治愈可能，就已知病例，国内治疗得最好的也就只能活到二十来岁，而且随着病情的发展，身体机能都会慢慢衰竭。

这对任何一个人来说都是很糟糕的情况。

可是在我认识他的日子里，他一直都那么乐观而且开朗。和所有那个年纪的男孩子一样，他打游戏，和大家聊足球，说他家里的趣事，编写图鉴，维护论坛，撒娇吐槽，会因为论坛的帖子抢不到沙发假装生气说“再也不理你们了”，会在新作发售时跟着攻略组的人赶进度、收集图鉴、整理攻略——总之，完完全全就是个普通的、喜欢《口袋妖怪》的男孩子。

是要多么坚强，才能做到这样。又或许是因为这样的经历，才将他塑造成了这样温柔的人。

他的世界比我们很多人都小，因为他没有办法像我们一样自由自在地走到屋外去玩耍，和人交往；但是他的世界也比我们很多人都要大，他做到了很多我们做不到的事，也通过他一手创办的口袋双子星，找到了很多志同道合的好朋友，而很多素不相识的人，也因为他编写的图鉴受益，在他创办的论坛找到自己的归宿……这些点点滴滴，都是支撑他将网站做下去的动力，也让他觉得自己并不孤独。

我印象最深的，大概是他主动提出要帮助口袋吧恢复宠物系统这件事。

其实口袋吧的宠物系统如何，和口袋双子星没有任何关系，他作为口袋双子星的站长，本该不用操心这个，而且口袋双子星的活动和维护也够他忙，恢复宠物系统挺麻烦，又会占用他很多休息时间，所以开始的时候我并不赞成，尽管我也为口袋吧的宠物系统着急。

但他和我说没关系，说大家都是朋友，因为是朋友，就该互相帮忙——你看，他就是这么温柔热心，温柔热心到让人彻底忘记他才是需要得到帮助和照顾的那个人。

一个论坛能有这样的站长是福音，一个人能认识这样的朋友，也是很幸福的事。

然后时间就像被吃掉一样流走，平淡无奇的2010、略有跌宕的2011、世界末日的2012……这些年他的身体状况没有往好的方向发展，甚至渐渐到了键盘都没有力气按动的程度，可是这几年，口袋双子星的论坛活动，图鉴更新，插件更新，从来没有间断过。

他一直在坚持着，用自己的方式爱着《口袋》，也帮助了许多爱着《口袋》的人。这些年，他的亲朋好友，也在默默地期待着奇迹出现，希望哪一天他可以好起来，或者，再在人生的路上走得远一点。

不过，所谓医疗的世界没有奇迹。

我和他的聊天记录截止在2013年的4月9号，他和我说的最后一句话是：“姐姐关好门窗，别着凉。”

2013年4月30号，他离开了这个世界。

过去一直亮着的雪拉比头像，从今以后再也不会亮起。

弥留之际他向亲人告别，也说要把口袋双子星办下去。

这是他的愿望，也是这么多年和他一起走过来的所有人的愿望。

他在这个世界的时间很短暂，但是他给所有接触他、接触双子的人都带来了欢乐。他的离开固然令人难过，可他留下的都是欢笑的痕迹。

所以作为朋友我们能做的，就是把他一手带大的双子继续办下去，这是他的心血，也是他留给我们、或者说是留给口袋迷们最宝贵的记忆。

这么多年，小宇总是跟我说，晚上睡得不怎么好，因为脊椎会疼。

现在你可以好好睡了，不会有病痛，也不会再有任何心烦的事。

等你经过漫长的轮回醒来时，请你回到口袋双子星，再一次跟我们成为朋友吧。

至于这一世，虽然不舍得，还是只能和你告别。

在那个世界，你一定能用自己的羽翼自由飞翔。

我很幸福，认识了这么美好的你

再见，小宇。

后记

其实我一直习惯叫小宇叫做熊猫，因为他跟我聊天时发的表情很像，也曾经开玩笑地让他在宠物系统里找一只长得和熊猫像的给我在论坛养，然后他给我一只双子设计师自己设计的浣熊。

他走以后，《X·Y》公布新的精灵信息，这回是真的有了熊猫，不过我已经不想养了，对我来说，这个称呼是因为带着小宇的影子，所以才会有意义。

2013年是双子十周年，而我认识他七周年。

有他在的日子，一直很安心。

谢谢你，也谢谢你带来的双子星，对很多人来说，它就是一个温暖的家——口袋双子星：www.pm222.com

我们以后，也一直都会在那里，把它一直办下去。



口袋画廊

栏目主持/马修

作者们在投画稿除了留下地址，也记得提供银行卡信息，这样发稿费也会非常迅速，银行卡信息包括：卡号、开卡银行详细名称（XX银行XX分行XX支行）以及开户人姓名，邮件地址：pgking@263.net，标题注明“口袋玩家”。此外也请留下电话联系方式，以便我们为您准确邮递样书。

利欧鲁

绘：ルカリオ



好强而又可爱，这就是高人气的利欧鲁！

光精灵拟人

绘：kazuki.樱



小樱同学目前正在以千为基本单位孵各种伊布。

水精灵

绘：水色の 音律



似乎溶在水中的水精灵。



圈圈熊酒吧

文/斯潘达
编/马修

——冰海大帝 13

前情提要：在布林拉普的安排下，猛犸猪大军统领西蒙和水鼬军统领弗洛斯，隐瞒了针叶山侵攻战战败的事，并带回了利爪猫桑古斯，在获得了雪崩山帝国首辅、哥达鸭基卡斯的信任后，便安排择日以武力竞选空缺出的雪崩山禁军统领的职位。而为了在自己的余生给自己赚够入殓的钱、给后代赚一个能世袭的高贵身分以及带着狃拉一族都获得有尊严的生活，狃拉族的族长、玛狃拉门罗决定忤逆基卡斯首辅，参加禁军统领的争夺。

46 统领选拔战·初战

在狃拉和水鼬两族的把持操纵下，有关雪峰顶城招募禁军和禁军统领是事儿都按照基卡斯的意思有条不紊地进行着：一方面，把不甘心做周边海域和冰岛巡逻的雪崩山帝国在编军队中的那些精灵们——这里以原本就应该是禁军卫队的海獭一族为主；还有就是把来参加禁军统领比武大赛的精灵中的那些完全进化形态的强大精



灵全都以各种理由剔除掉，通过的都是一些不知天高地厚的未完全进化形态，很显然，这是基卡斯打算送给桑古斯的一个大礼。

大赛的日子到了，地点就在雪峰顶城外的大广场上——也就是猛犸大军出征前的集结地，天气则是万里无云，如洗过般的湛蓝的天空、漂浮着一座座冰山的海洋以及映衬着雪崩山白皑皑的积雪，浑然天成为一个壮观的美景，而雪峰顶城前特别布置过的广场，则犹如镶嵌在这碧海蓝天大雪山中的一颗璀璨的明珠。由于面向所有平民开放，所以到场观看的不光有就近的雪峰顶城的住民，甚至连帝国境内其他的岛屿和海内精灵以及半山坡的，也都赶来观看。其中一众原本被认为早在几亿年前就灭绝了的冰原龙族尤其醒目，就如同忽然出现一般，很多世代生活在雪崩山的精灵都不知道自己竟然还有这样的史前邻居！

而除了普通的观众席，还有特别的观赏位置，这里是雪崩山皇帝波泰西王、黛维斯夫妇以及重臣，最显赫的大臣当然是基卡斯首辅，此外在皇后金顶企鹅黛维斯身旁，还有世袭贵族、冰精灵格蕾西亚女公爵，作为皇后的好友而坐在近侧。

波泰西王自小体弱多病，由大首辅基卡斯一手扶持方上位并得以进化成看起来威武庄严的钢帝企鹅，尽管如此，钢帝企鹅的外表仍然掩饰不住他从里到外的懦弱，不过近来他也对基卡斯表现出了不满，此时他接过参选的名单，大致扫了一眼，不禁皱了皱眉：“怎么都是没进化全的？”

“谁报名谁来咯，我们又没说不准没进化全的来报名。”基卡斯知道这是水鼬和狃拉们作梗，得意洋洋地回答。

“有一大堆没进化的跟着参选很正常，可这个名单里我就没看到一个进化到最终形态的！”波泰西王一边说着，一边把名单递给了基卡斯，大概是此前皇后“都快死了还怕什么”的话触动了他，所

以现在他也经常对基卡斯表现出强硬，在这个基卡斯明显培养亲信武装的禁军统领选拔上，波泰西王更不想任由基卡斯胡来。

基卡斯暗骂着接过名单，翻翻看看：“陛下，这不是有电飞鼠，还有最终进化的玛狃拉……”话说到这，他自己也不禁语塞，因为玛狃拉后面的名字竟然是他一手提拔的警队长、玛狃拉门罗！门罗这个家伙虽然帮着自己挡住了其他报名参赛的精灵，但没想到他竟然把自己报了上来……难道这个半山腰长大的乡下精灵还敢对自己目前的地位不满意？

正想着，名单已经被波泰西王拿过去了：“哎呀？这个门罗不是我们雪峰顶城的警队队长么？他也报名来了！”基卡斯暗暗叫苦，如果波泰西王没发现，他还可以暗中差遣亲信阻止门罗参赛，可现在……不过一想门罗也是自己的忠诚部下，就也坦然了：如果桑古斯败给了门罗，那么让门罗当禁军统领、而桑古斯当警卫队长，似乎也不错……总之，自己在这盘棋中怎么也不会输就是。

大赛前，由帝国首席女巫、红唇姐露修拉带领众迷唇娃和四个吸盘魔偶助手举行了盛大的祭神告天仪式——向冰河之神丘雷姆和冰雪天使急冻鸟祈求帝国的平安和统领选拔顺利进行。仪式开始了，迷唇娃们纷纷走到台上，两两相向而立，伴随着她们的齐吼，每个迷唇娃周围都释放出的冰晶继而组成了各种大小的冰块，接着在迷唇娃们超能力的操纵下挂到了迷唇娃们的衣襟上。接着迷唇娃们一起快速晃动起来，急促清脆的声音随之响起，迷唇娃巫女们便一边晃动一边犹如舞踏般彼此穿行……突然，演奏戛然而止，首席巫女、红唇姐露修拉戴着丘雷姆的面具，四个吸盘魔偶助手则戴着急冻鸟面具，以露修拉中间、吸盘魔偶们分列四侧的队形，夸张地一左一右大踏步走上了赛场，每走一步，四个助手便齐拍一下巴掌，而且巴掌和步伐都是渐次加快，这时迷唇娃们也都再次微微抖动起来，用挂在身上的冰铃轻声跟着他们的拍掌和步伐伴奏起来。



来到赛场边的祭坛前，露修拉双手向天，口中念念有词念唱起来，随着她唱词的语速越来越快，迷唇娃们也再度彼此穿插并快速晃动起来，而冰铃的碰撞节奏越来越快，吸盘魔偶们也把双手举在头顶跟着伴奏。最终，这越来越快、快到近乎让人窒息的节奏再度戛然而止，所有的迷唇娃和吸盘魔偶簇拥着红唇姐，以一个极其舞台式的POSE结束了仪式。而就在这浑然天成的祭祀乐曲结束的瞬间，晴朗的天空中也飘落下了冰晶，冰晶折射着阳光煞是美丽，直到露修拉带着迷唇娃和吸盘魔偶们离开了场地才结束。

接着，作为比赛裁判的叉尾鼬来到了赛场中间，用扩音器大喊一声“比赛开始”，则宣告了禁军统领选拔大赛的正式开幕，而这首场开场对战的，是玛利鼠麦林和小海狮西里。他们的兄长玛利露利和白海狮都被负责雪崩山外围海域报名的水鼬族长、浮船鼬弗洛斯按照基卡斯的授意，被刷了下去，现在他们带着兄长的期望，来竞选这个一旦选上就堪称一步登天的禁军统领之职。两个精灵彼此对望了一眼，白海狮首先发难，使出冲浪开局，波澜壮阔的水攻打出了雪崩山帝国禁军统领征募战的第一招，虽然气势汹涌，但是对

玛利鼠麦林并没有什么太大的伤害。

麦林防住这劈头盖脸的冲浪后，摇起尾巴卷起水波浪，回身抽打在白海狮西里的身上，白海狮的行动并不灵活没有躲开，但这一招对他的伤害同样不大，因此在吃下麦林的这记水尾之后，他已经准备好了接下来的技能，在脑袋轻微被抽偏的情况下，迅速转过头，对着近在咫尺的麦林使用出了冷冻光线，麦林没想到对方会来这么一手，躲闪不及，吃下了这记光线。

麦林后退两步，摇摇头甩掉影响视线的水和冰碴，这时小海狮西里的第二发光线——信号光线也打来了，麦林微微一笑，早有准备，伏在地上手脚并用要使用钻洞。然而他失算了，雪崩山顶常年严寒，土地也常年冻得如铁板一块，当发现这里无法使用挖洞时，那束信号光线已经当当正正地打在了他的面门上。这下他不仅视线受阻，而且混乱了，他本想出招回应，却混乱中绊倒了自己，西里又跟上一记冷冻光线试探，看麦林已经完全处于被动后，便在自己的小角上运足了力气、使出一击必杀尖角钻，猛地刺向麦林。麦林虽然处于混乱，但也用耳朵感受到了西里这戳上便致命的尖角钻，想要用技能阻挡是肯定来不及了，情急之下，索性蜷起身体向后翻滚，使用了一招反向的滚动躲过了。

起身后麦林强打精神，终于判定了西里的方向时，耳畔边也再次传来了哗哗水响，看来小海狮西里又使出冲浪了。这次麦林没有防御更没有躲，而是迎着冲浪拍过来的方向，俯身稳住了身姿，仰头迎着冲浪。这劈头盖脸的大水冲完，麦林虽然继续受到伤害，但原本混乱的意识已经被这一通大水给冲得完全清醒了，于是蜷上身体冲小海狮西里滚动过来，西里躲闪不及被碾压了一下，而这只是一个开始，接下来第二通的滚动再度袭来，西里再度没躲闪开又挨了一下，此时西里已经感觉到有些体力不支了，于是稳住身形，看好麦林的第三发滚动的方向后，使出全身力气，弹跳起来，终于躲过了这致命的碾压。接着又一束信号光线，打向因为收招而无力躲闪的麦林。

小海狮西里自知不能再跟玛利鼠麦林硬拼，索性一直和麦林保持距离，用冷冻光线和信号光线来远程攻击麦林，当麦林接近或使用滚动，他便使用冲浪然后借机后退到远。麦林左躲右闪非常被动，因为他学的都是近战，而自己的体力却越来越少，现在他已经快坚持不住了。终于，在又挨了一发信号光线后，麦林觉得自己再不拼就要彻底输掉时，他有了主意——身体摇摇晃晃，还跌了一跤，看起来就是再次混乱了，但步伐虽乱，但看起来仍然精神头十足。这个时候西里也不再满足于用远程攻击去跟他磨了，以冷冻光线做掩护，三下两下跳到麦林的身旁，再度在小角上运足了力气，刺向依旧摇摇晃晃的麦林。



麦林是佯装混乱，而且也是强提精神，为的就是让西里按捺不住主动靠近对他使用尖角钻，西里果然中计，看准了西里的尖角钻突刺方向后，往后小退一步便躲过了攻击，接着使出全身的力气，以一发蛮力全力冲撞在来不及躲闪的西里的后背和后脑上。小海狮西里大叫一声，倒在地上抽动了几下，不动了。浮船鼬裁判大喊“玛利鼠麦林胜”，宣告了第一场比赛的胜负情况。

“这个玛利鼠看着似乎很弱小，没想到竟然能有这么大力气！”黛维斯看着比赛的情况，结果出乎她的意料。

“没猜错的话，那个玛利鼠应该是大力士特性。能让他的物攻技能威力翻番！”回答的是她的好友、冰精灵格蕾西亚。

“原来如此。”戴维斯频频点头，没想到对战中还有这么讲究的说道。便继续看接下来的比赛。

47 统领选拔战·新访客

第二场宣布开场比赛时，引起了一阵轰动，因为名单上念到的，竟然是雪崩山本地住民中没有的物种——电飞鼠！狃拉们这面尤其是沸腾，因为在此前追杀布林拉普时，副队长辛迪塞追击的一路中就有一个电飞鼠。“电飞鼠艾蒙，对水枪虾伍迪！”

一个大约半米高的大虾，啪啦啪啦地爬上了台，这个便是伍迪了。他举起粗壮的右钳回应欢呼的同族们，和此前小海狮和玛利鼠一样，他们的头领——一个一米多高有着夸张右臂巨钳的重炮虾被弗洛斯和水鼬们找借口给刷了下来；而对面来的电飞鼠艾蒙，正是此前和波加、布林拉普等来到雪崩山却在追杀中被狂风暴雪卷走的那个志大才疏的家伙，他不仅没有死，反倒以个体参赛者的名义来参加此次帝国禁军统领的竞选！辛迪塞和当时参与追击的全部确认，这的确是当时他们那路追击的电飞鼠，但既然门罗警长对布林拉普王子的行刺计划都已不了了之，那么自然再没必要跟这个电飞鼠找麻烦。

伍迪和艾蒙上了台彼此对望，都小小地吃了一惊，因为伍迪之前沉浸在为部族争光的幻想中，他们部族在雪崩山帝国边缘海域，过着半原始的部族生活，而今虽然老大不能来参加，但自己也要好好努力，反正帝国境内不是水系就是冰系，可万万没想到的是，他的第一战面对的竟然是电系！电飞鼠也没想到对方虽然没进化但体型竟然如此大，爬行在地上其个头都比自己站直了要高。

比赛开始，伍迪使用水流喷射抢先发动攻击，艾蒙猝不及防，被撞得飞了起来，但立刻展开翼膜，滑翔着稳稳落到了和伍迪有些距离的地方，观察他的举动。伍迪见拉开距离，便把大钳子冲着艾蒙用力一夹，一记带着波纹的水流便打向艾蒙，艾蒙轻轻跳起。见艾蒙跳了起来，伍迪找准时间差，看准电飞鼠的落地时机又一发水炮。而艾蒙已经看到了他大钳子的大动作，再次展开翼膜，在滑翔中缓缓落地，然后一个电球抛了出去，借着雷电宝石的加成以及本身的高速度，这记电球重创了水枪虾伍迪，伍迪忍着痛抖擞精神再度迎战，忽然他感觉对方会不会是有飞行的属性，如果有的话……想到这他故技重施——第一发水炮被艾蒙跳起躲过，第二发水炮被艾蒙用滑翔躲过，但前两发都是虚招，真正的必杀技是对着艾蒙滑翔的方向使出的冷冻光线，这还是他们部族老大花重金从变色龙那买来的技能机器让他学会的，没想到这个时候竟然派上了用场，这下艾蒙也被重重伤害了。

中了冷冻光线的艾蒙浑身不住地颤抖，但还是尽力让自己飞起来，躲过伍迪一下又一下的水枪和冷冻光线，终于，他靠近了伍迪，紧紧保住他的脑袋，贴身使

用放电。一阵哀嚎之后，水枪虾伍迪便被电得倒地不起了。弗洛斯宣布：“电飞鼠艾蒙，获胜！”



一阵热烈的欢腾，一只冻土龙更是高兴地几乎跳了起来。就在这时，大会的裁判弗洛斯宣布下一场比赛的对阵名单：“冻土龙马尔斯，对乌帕瓦锡拉！”这才给自己做个鬼脸，跑着来到了赛场上。而马尔斯的出场再次引来全场的沸腾——从外形上看，马尔斯是不折不扣的几亿年前的恐龙，尽管这个世界上已经发现很多还幸存并繁衍的史前精灵，但在极圈亲眼目睹，还是第一次！和其他种族不同，他们的头领极光龙并没有报名，他本身也不过是来跟好朋友、电飞鼠艾蒙来凑凑热闹，他们冰原龙一族生活在雪崩山一处断崖下面，长期与世隔绝，这次与其说是参加比赛，倒不如说是极光龙首领破例让大伙出来散散心，当然，能取胜更好，不能取胜也一定注意安全——这便是极光龙对马尔斯和艾蒙的叮嘱。

对面的乌帕瓦锡拉虽然看起来身轻体小，但实际上动作相当笨拙，尽管马尔斯没什么战斗经验，将瓦锡拉的乘浪和泥浆喷射全部照单接收，无奈乌帕种族的特攻都低，因此也没对它造成多大的伤害，看不起作用，瓦锡拉竟然单脚踏地，比赛的擂台也随之颤动起来，冻土龙马尔斯大惊，因为他听说过：强悍的精灵们的对决中，有一招令大地为之震动的绝招地震，威力颇大，而眼前的瓦锡拉虽然很不起眼，但竟然会如此强力的技能！马尔斯无法躲过，只好闭上眼力求让自己站稳别倒下。轰隆隆的一阵后，除了腿上轻微有点麻，竟然没有任何的痛苦感！连地震都能使得如此没有杀伤力，马尔斯便也放手一搏了，先使用暴风雪把对方打得毫无还手之力不说，还陷入了冰冻状态，马尔斯来到被冻成冰坨的乌帕瓦锡拉近前，用前爪轻轻敲了敲确认冻得很结实后，便深吸一口气，把口几乎贴在瓦锡拉的胸口，使出了破坏光线，在其冰冻皮肤的特性加成下，破坏光线的威力更大。伴随着身上冰块的破裂，乌帕瓦锡拉直接被打飞出场外。裁判弗洛斯宣告结果“冻土龙马尔斯胜！”

“天哪！那是什么精灵啊！”黛维斯看到马尔斯出场时目瞪口呆，“难道是恐龙？啊！我们这儿以前还有恐龙？”

“太小了吧。”波泰西王道，“恐龙的体型都很大，那个小家伙也才1米多高。”

“这个是没进化的吧？”冰精灵格蕾西亚用前爪指了指观众席上极光龙和冻土龙们的位置，这下不光连波泰西王夫妇，连基卡斯都看得目瞪口呆。

比赛就这样一场接一场进行着，期间利爪猫桑古斯虽然不是什么进化形态，但本身身强力大，轻松重创了对手——一只冰笋兽；而玛狃拉门罗也挥舞利爪把他的对手——一个小呆虾铜墙铁壁般的防御给撕开，最终获取了比赛的晋级，当日落西山时，第一轮的比赛便告结束。

48 史前大迁移

话说当初在被辛迪塞带的一队狃拉



在大雪山下滑雪追杀时，艾蒙由于抱着双贝海獭福特玛尔的脑袋却无意使出放电而电晕了福特玛尔，自己也犹如断了线的风筝在暴风雪中被卷得上下翻飞，尽管后来在土龙诺克的执着要求下一行精灵回来尝试寻找他，但不仅没能找到，相反还身陷雪松人一族的巡山大营，好在格蕾西亚及时到来，勒令雪巨人头领努奥放了他们，这才得以脱身。尽管福特玛尔和布林拉普如他们承诺一般回到口袋乐园行会后给艾蒙烧了纸钱和寒衣，但艾蒙根本就没收到——因为他根本就没死。

艾蒙被风吹得跌跌撞撞，好几次都撞到了树上，虽然他自己疼得感觉腰都要撞断了，但起码证明他还活着，而压在树冠上的积雪更是多次避免他被划得遍体鳞伤。终于，他模糊的意识中感觉到自己不那么被风吹得撞来撞去了，而是一路翻飞，艾蒙猜想自己现在大概是被吹到了天上，于是顶着暴风雪，尽力张开翼膜，避免自己自由落体被摔死。

不知道这么在风中飘了多久，当艾蒙终于感觉到身子着地后，这才长出一口气松懈下来，然而这一放松，他便躺在这冰冷的积雪上睡着、很快被冻成了冰块。而他以为自己是到了地上，其实他躺的只是断崖壁上一个比较宽的棱角凸起，当艾蒙被冻成了一个冰片后，又一阵强风刮来，把他刮向了悬崖下边……

艾蒙的命很大，因为下落中不仅有多个断崖上延伸出的松树枝替他阻挡了下落的势头，在最终掉落到底时，还落到了一个体型庞大的极光龙后颈的棘板上，然后弹到了一旁。这个站起来体高接近3米的巨兽平白无故挨了这么从天而降的一砸便醒了过来，艾蒙掉下的这个断崖从上到下是斜着的，所以栖息在下面的冰原龙一族理论上说并不会被悬崖上掉落的雪球或石头给砸到，可艾蒙被风吹到了悬崖壁上掉落下来，由此便砸到了其中的一个。这个极光龙从小到大都生长在这里，从来没有过这经历，因此扭头看到一个冻成片的口袋妖怪吓了一跳，便叫醒了她的孩子——一个个头不高但是很结实强壮的冻土龙，确定是一个冻住了的生命后，这对母子赶紧带着艾蒙来找冰原龙族的族长，族长是身高超过三米的强壮的雄性极光龙奥罗斯，低头看到电飞鼠艾蒙，立刻把艾蒙轻轻地放在肚皮下去烘，同时让自己的孩子们以及送艾蒙来的母子去叫来全族的冻土龙和极光龙们，让大伙轮流给电飞鼠艾蒙捂热，最终，艾蒙醒了过来。

当艾蒙睁开眼看到这些本来应该灭绝的史前巨兽成群地出现在面前，大吃一惊，还以为自己已经死了，但身体的痛感很快让他知道自己还活着。当得知自己是被冻土龙和极光龙们用身体捂热救过来时，真的是感激涕零，由于身体还很虚弱，尚需时日恢复，因此便留在了这龙群中。而他并不知道，就在他开始在冰原龙群中生活时，他的好友土龙诺克以及与他们同来的布林拉普、福特玛尔、波加、斯潘达等都为他举行了悼念仪式，更不知道他因为成功护送了布林拉普王子的帝国王城之行而使自己的电飞鼠救助队终于获得了冒险协会的认可。每天就和这些史前恐龙们共同生活——在分布在冰原上的针叶树的针叶和干果，喝冰雪融化后的水。

在这期间，艾蒙还得知，这些冰原龙在远古时代被称为棘板龙，这个名字源自于他们头颈后那两个犹如风帆般的棘板，至于那个大棘板到底是用来震慑天敌还是散热亦或是其他用途、年代久远已经说不清了，总之当年的棘板龙在恐龙时代的早期是分布于世界各地的林边湿地地带的，然而在这些食物繁茂的地方，天敌却是处处存在的：食肉恐龙如暴龙会对比自己体型大很多倍的食草恐龙进行猎杀，盘旋在空中的翼龙也时不时对他们这些中的老弱病残进行空中突袭，凭借强大的力量抓到空中后抛下来活活摔死然后食用；即便是元祖鸟和霸空祖鸟这种体型小的掠夺者也会趁他们不注意的时候吃掉他们的蛋；即便到湖边喝水，也随时可能会被水中的掠食者们拖下水淹死吃掉……而除了食肉类恐龙的威胁，食草类恐龙本身不同物种甚至同物种不同群落之间，也会因为争夺地盘和食物而不断发生着无休止的争斗，无论是同种类争斗死去的还是被肉食性恐龙列杀掉的，最终他们的尸体都会被更多的食腐者以及更小的爬虫们分吃并繁衍出更多后代、最后成为土地上的养料让更多的树木茁壮成长……大自然便在这种不断发生着的猎捕、争斗与死亡的轮回中，维系着微妙的平衡。



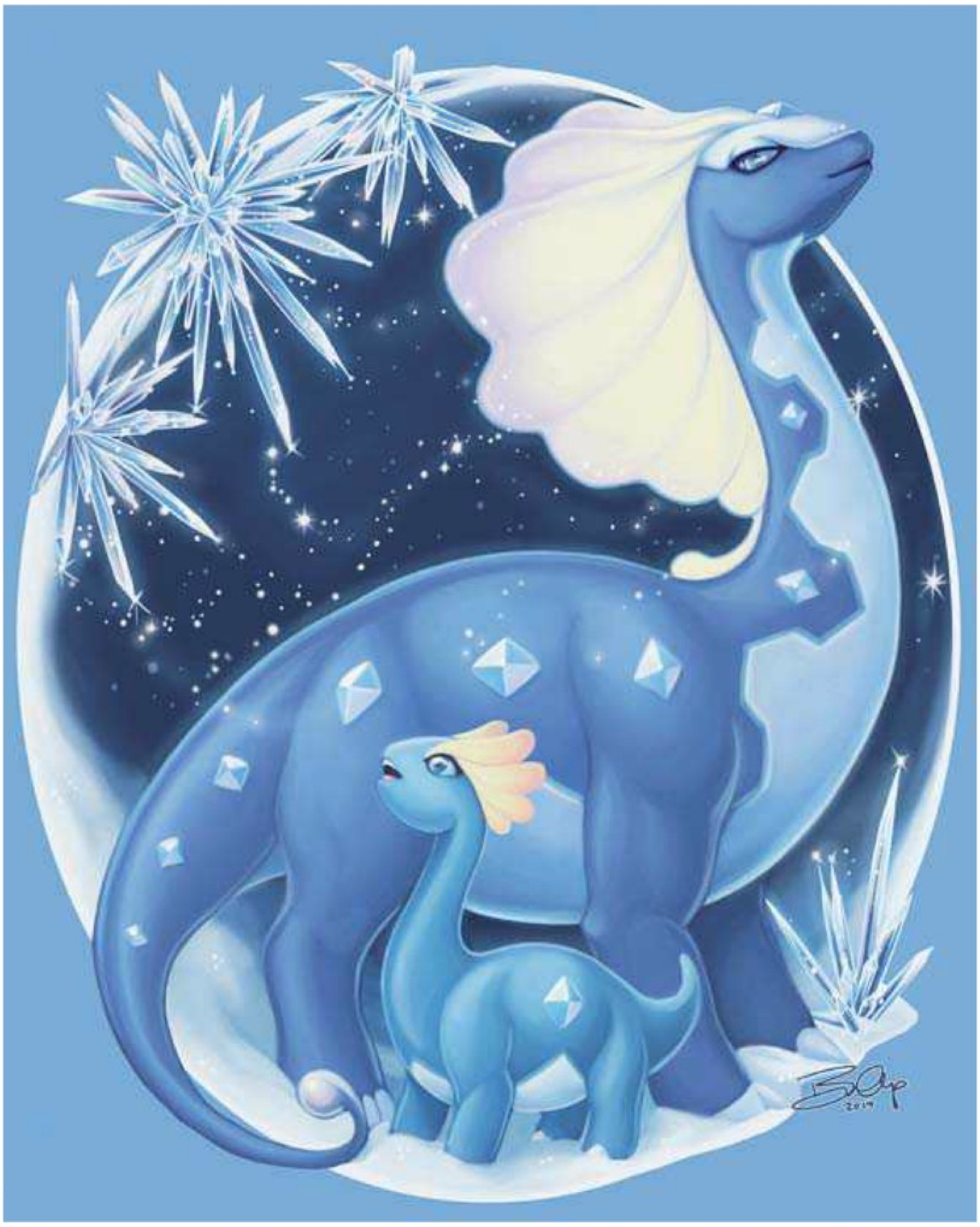
终于，来自亚热带的一支棘板龙们厌倦了这种纷争，开始探索新的栖息地，他们曾南下过热带，但那里的同族便向他们发出了不友好的吼叫，于是他们只好北上，在穿过气候适宜的温带时，同样目睹到物种间为了争夺食物和领地而不断争夺乃至杀戮，便索性继续北上，一直来到了北极圈内，

在北极广袤的冰原上扎根立足，适应了极地的恶劣气候并在此繁衍生息，成为了北极大陆上庞大的一个生物体系。然而在随后发生的那场导致全世界恐龙灭绝的灾难中，原本棘板龙们栖息的大陆纷纷裂开、或飘到远方或沉入海底，居住在北极大陆上的大部分棘板龙在这天翻地覆中断送了性命，只有在大陆带挤压中形成的雪崩山断崖下冰原上的棘板龙们，躲过了此劫。

雪崩山断崖下直到冰海的这块冰原不算大但也不算小，尽管幸存下来，但这里的气候却越来越恶劣，而世代顽强生活在这里的棘板龙们终于适应地衍生出了新的冰、岩属性，以及让平常攻击都有冰属性加成的冰冻皮肤特性，于是未进化的成为了冻土龙，进化后的则成为极光龙。沧海桑田，当新的精灵物种纷纷活跃于北极圈内的冰海和雪山，他们仍然低调地生活在那片几乎被所有精灵都遗忘的冰原上，不忘先祖为了躲避纷争而避免亡族灭种灾厄的祖训，过着与世隔绝的生活，并且自称为冰原龙族。

49 走出大冰原

在狃拉一族把招募禁军和比武竞选禁军统领的公告到处张贴时，一只狃拉也来到了艾蒙跌落的悬崖边，虽然世代都生活在这雪崩山的山坡上，但对于这悬崖下到底有没有住民，他并不知道，于是索性在告示背面涂上米浆以加固纸张，然后绑块石头从悬崖上扔了下去。没想到就被电飞鼠艾蒙捡到了。艾蒙现在和救了他们的母子住在一起，这家的孩子就是冻土龙马尔斯，和大多数的少年一样，马尔斯也对自己生存着的一片悬崖下大海边的冰原外的世界充满了向往，尤其是艾蒙来了后告诉他，说了宿场町的繁华以及那个各路精灵来来往往的湾天鹅大酒店，还有这上面的王城雪峰顶城的大气豪华，甚至还看到过同样在很久很久以前本应灭绝的太古龟和坚甲龟……



那么外面的精灵到底长什么样呢？对于大多数的冰原龙们来说，终其一生看到的都只是同类的冻土龙以及进化后的极光龙，尤其是发生了恐龙灭绝后，他们更是尽量低调地生活，而他们面临的那片海域的海比较浅，所以也是长年冰封，因此连海狮海豹们都不会光顾这里，因此在他们世代流



传的故事和诗歌中，提到的除自己以外的精灵种类全都是几亿年前恐龙时代的，像凶暴的暴龙王、蛮冲的战槌龙、长空的霸者翼龙、美丽而狡猾的祖鸟、因为皮糙肉厚而不用担心被猎食的钢盾龙，还有水中那些比他们祖先存在更早的菊石兽、镰刀盔、龙蝎、摇篮百合、古棘鱼、坚甲龟等。因此当艾蒙被救过来后，成为了大家的礼遇对象，这些冰原龙族、尤其是年轻的冻土龙，对外面的世界都非常向往。如今又有了这样一个雪峰顶城的公告，马尔斯更是对此充满了向往。

但还没等马尔斯的母亲以及其他成年的极光龙们反对，艾蒙便要把这件事给否掉，因为他很担心自己重返雪峰顶城会被当成逃犯而被抓捕，但马尔斯不断地纠缠他，而马尔斯的母亲阿佳玛也流露出了希望能让孩子走出冰原去见见世面的意思，如此，面对曾经救了自己命的母子，艾蒙只好答应下来。于是在阿佳玛的安排下，一天凌晨，冻土龙马尔斯带着电飞鼠艾蒙，悄悄踏出了世世代代都没出过的冰原，顺着山脚地貌，转到了山坡下，搭乘上下山的猛犸猪大巴一路奔到山顶——此时的猛犸猪都是在硬撑场子，除了猛犸和水鼬，其他种族的精灵根本不知道这支百战百胜的常胜之军在攻打落后的针叶山中竟然能遭遇惨败，因此照样每天搭乘雪崩山特色的猛犸大巴上下山。而这次包括背负他们的猛犸猪在内，所有的精灵看到马尔斯都吃惊不小——因为马尔斯长得实在是太特殊了，典型的恐龙外形。因此一直到雪峰顶城外的报名点，连负责登记的狃拉都惊得险些掉了下巴，然后便很麻利地把马尔斯以及随行的电飞鼠都登记在册。

等回到冰原，艾蒙带着马尔斯私自离开冰原去雪峰顶城的消息已经在冰原的所有冰原龙族中传开了，统领极光龙奥罗斯非常生气，看到了艾蒙便怒气冲冲地斥责："我们当初救你，是为了让你能继续活命，而不是让你打乱我们世世代代在冰原的平静生活！"

艾蒙被他斥责得哑口无言，低头垂首，反倒是马尔斯挺身而出："奥罗斯首领！艾蒙原本是很反对带我去报名的，倒不是因为打扰我们冰原龙族的生活，而是因为他当初落下悬崖就是因为被雪峰顶城的警卫队追杀，他害怕被拘捕。所以一直不答应……"

"那最后怎么还去了？"

"是我！"这次说话的是马尔斯的母亲、极光龙阿佳玛，这只雌性的恐龙面对比自己更加高大的族长没有任何畏惧，"我们冰原龙族在这冰原上已经与世隔绝地生活了几亿年吗，讲给孩子们历代相传的故事传说，要么是我们自己冰原龙族，要么是几亿年前还在亚热带时，所讲的那些我们以外的精灵不说全部灭绝也都跟我们自己一样成为了稀有物种。我们已经在这种自闭中过了一辈子了，不想让孩子们



这代到我们这么大时还对他的后代们说那些几亿年前的旧物种和旧事了！”

“那艾蒙呢？你没听说他是被山上的警卫队追杀才坠崖的么？”

“对不住……这个的确是我考虑不周。”阿佳玛低下了头。

看奥罗斯表情有些生气，艾蒙赶紧为阿佳玛开脱：“没事的，他们早就忘了，我的名字被登录在册，那些狃拉们都没有丝毫找我麻烦的意思。”

“这是没出事，真出事了怎么办？”奥罗斯看到大伙都没事，也只能长出一口气，但接下来的场面他有些压不住了，不仅很多孩子们叽叽喳喳地说要出去看热闹，连那些大的极光龙父母们也都表示应该让孩子和自己出去见见世面了。

奥罗斯实在拗不过大家，只好长叹一声：“我们冰原龙族从几亿年前的恐龙时代生活至今，几经劫难却世代平安，就是因为没有对外面世界的好奇之心，心平则无欲、无欲则无灾。今天大家既然都要求走出冰原，我自然无法阻拦，日后即便我族被卷入腥风血雨也是天意。大家想去就去吧！”

于是到了大赛这天，这一队恐龙成为了雪崩山上极其醒目的一道风景，由于极光龙的体型太庞大、无法搭乘猛犸大巴，因此这一众极光龙和冻土龙都是浩浩荡荡地步行上山，而考虑到艾蒙和马尔斯还要参加比赛，因此让他们俩先行搭乘猛犸大巴到了山顶。没想到，冰原龙族们派出的两个代表——冻土龙马尔斯和电飞鼠艾蒙，竟然双双胜出得以晋级！



未完待续

海盗之王·贰 2

文/新房客　图/Rutiwa

4 虾虾岛的宝藏

罗亚尔海贼团的猎人洛斯与风水师卡卡林踏入了虾虾岛内的海盗基地，欲帮在海上救到的落难贵妇小茹取回她的财宝。与此同时，其他船员正在岛周围兜圈子并信心满满地等着二人回来。然而小茹的一句话却让副船长航海士神色慌张起来。

“听到没有，快点准备好家伙，去虾虾岛救他们！”航海士转头过，露出了一副凶恶的表情。一向不将情绪流露于表的航海士竟然反应这样强烈，众人立刻意识到了事态的严重性，立刻各就各位准备靠岸。

虾虾岛内的洛斯与风水师在螺旋状的楼梯上向基地内行进的时候，遭遇了一群臭泥的攻击。洛斯二话不说便让巨沼怪反击，巨沼怪的一击冲浪虽然赶走了那群臭泥，但却也惊动了基地里的海盗们。只听得“什么人”的声音，三个系着黑头巾的海盗便从洞里冲了出来，挡在了二人的前方。玛利鼠见状立刻躲到了洛斯的身后，全身发起抖来。

“玛利鼠？”洛斯疑惑地问了一声，奇怪，以玛利鼠的性格，它不应该害怕呀……

“哎呀呀，你们是怎么进来的？”领头的胖海盗指着二人喊道，“是为了之前袭击我们的事件而来的嘛！”

“什么袭击你们的事件，谁袭击你们了？”洛斯说着拿精灵球收回了玛利鼠。

“不要讲大话啦，从没有见过我们真面目后还能活着出去的人！”那胖海盗一



声令下，三人便挥舞着刀冲了过来。

“哎呀呀，巨沼怪，用冲浪！”巨沼怪听令驾起了一个大浪头，哪知浪头刚刚扬起就结了冰，巨沼怪的手脚被结结实实地冻在了浪头上方。

“哈哈！”三个海盗绕过冰浪冲了过来，“真是时不利你呀，吃我们一刀！”

“可恶……”无奈下洛斯抽出背后的弓与他们对抗了起来，“风水师，帮我。”

“这里怪怪的……我怎么帮？”风水师举起了背后的桃木剑和他们那锋利的刀比划了起来。但二人很明显不擅长这种近距离战，立刻便被这几个海盗逼得节节进退。

“笨蛋，你不会用口袋妖怪嘛！”洛斯伸手摸自己腰上的精灵球，哪知还没等拿出精灵球来，其中一个小海盗便脚下一滑栽倒在了地上，紧接着另外两个也被他绊倒了。

“真笨！”洛斯拍了拍手掌，“摔得真漂亮，哈哈！”

“冷，冷……”风水师说了一声。听他这么说，洛斯也忽然觉得周围的气温降了下来，低头一看，脚下的道路竟开始冒寒气了，有的地方甚至结起了小冰碴，难怪这几个海盗们会被滑倒。

“下面有东西！”那胖海盗喊了一声，众人低头一看，发现道路下方趴着一只庞大的冰系口袋妖怪，它的身上湿漉漉的，看样子巨沼怪的冲浪在打臭泥的时候连它也打到了，估计它心里十分不爽。

“是冰船兽！”小海盗们喊道，“它怎么又来了！”

“是不是趁着船长不在又来欺负我们？”胖海盗说，“喂，冰船兽，你快点走吧！”

听着这些摸不着边际的话，洛斯凑到了风水师耳边说：“看样子这只冰船兽是恰巧路过这里，咱们试着冲到他们对面去！”

“明白。”风水师点了点头便与洛斯加快脚步绕过了三个海盗，向着巨沼怪的方向跑去了。

“巨沼怪，攻击这帮杂鱼！”一声令下，巨沼怪便向小海盗们发射水枪，那水枪还没打到他们便如刚刚的浪头一般被冻住了，冰柱掉落下来正好砸在道路中间，把海盗们挡在了那边。

“嘿嘿，想不到这么简单，回来吧巨沼怪。”洛斯拿精灵球收回了巨沼怪对后面的海盗们说，“咱们虽然是同行，但爷爷可不奉陪了，好好和你们的好朋友玩玩吧。”

“别逞强呀，你们不许过去！”那胖海盗喊到，“站住，站住！”

“没时间啦，你们等着被冰封吧！”洛斯刚说完，其中一个小海盗便被冰船兽给冻住了。那胖海盗与剩下的伙计立刻向这边跑来，他们爬上了滑滑的冰柱，还喊着：“你们两个笨蛋，快点出来，这是我们的基地！头目没回来前，谁都不能进去！”

“没回来就更好了，等你们醒了他就回来了。”洛斯听到海盗头目没在基地内的消息，更加胸有成竹了。

虽爬上了冰柱，但冰船兽并没放过他们，不一会儿两个海盗的大半个身子便被冻住了：“哇哇，救我们！你们别跑，回来救救我们。不是伙伴的人是不能进去的！里面很黑，大家都是靠声音辨别别人的，你们会被发现的，站住呀……”洛斯与风水师哪里顾得上他们，头也不回地向深处跑去了。

“什么东西？”风水师不解的问。

“什么什么东西？”洛斯问，“你是说冰船兽吗？它应该是野生的口袋妖怪，好在它速度慢，咱趁机跑了过来。否则被

冻在这里可不值。”

“好奇怪……”风水师不解地说了一句。

“什么奇怪？赶紧去基地里抢宝箱！”

“这股鱼腥味儿，还有死人的气息。”

“只是被冻住，还没死呢。”

“是没有活人的感觉！”

“又来了……”洛斯不愿理风水师，对于他的“疯言疯语”早已习以为常，关于他常挂在嘴边的这些不着边际的话，耳朵里进一句出一句即可。见洛斯没再说话，风水师也没再说什么，二人一前一后冲入了海盗基地内。

这基地果然如那胖海盗说的一样，黑漆漆的什么都看不到。洛斯干脆又放出了玛利鼠：“来给听听周围有什么动静！”但玛利鼠刚被放出来便全身发抖地跑回了精灵球里，洛斯多少有些意识到周围有些不正常，否则玛利鼠是不会这样的。

“它怎么忽然这么胆小了？”洛斯摇了摇头，抛出了另外一个精灵球，“小豹豹，用闪光。”这个被称为小豹豹的口袋妖怪是一只仙钻石，它眨了眨眼，散发出了一股湛蓝色的光芒，将洞里照亮了。这闪光技能一出二人才发现，此处所在的地方居然是一个死胡同，不仅如此，前面还坐着几个凶神恶煞、缠着黑头巾的海盗。看样子这里应该是他们的老巢，真是想不到这海盗基地的构造居然这么简单。不仅如此，除了黑头巾海盗之外，角落里还放着一个宝箱。

“呵呵……嗨！”见到海盗们正怒目而视自己，洛斯不好意思地搔了搔头，向他们打了个招呼，并立刻抽出武器摆出了迎战的姿势……

另外那边，航海士等人正将船向虾虾岛的方向行进，然而船竟偏离了航线，暂时停留在了距离虾虾岛有一段距离的地方，眼瞅着虾虾岛就在前方，但不管怎么行使，它始终保留在那个位置不变。

“没可能呀，为什么我们距离虾虾岛总有一段的距离？”克莉丝见航海士走到了船边不禁问道，“是不是一直在绕着那小岛兜圈子？”

“是。”航海士回答了一句。

“难道是岛被他们施了什么咒语，



让我们没法靠近？我看就由我直接冲过去吧！捅了他们的老窝！”克莉丝说着便拿出了精灵球欲往外抛。

“克莉丝！”一向语气平和的航海士竟然提高声调吼了一声。

“是……”克莉丝一惊，把精灵球收回了腰间，看航海士的样子，事情似乎还挺严重，她呼了一口气，“听你的指示……”

“发生什么事了？”白魔法师佛罗伦摸不着头脑地问，“副船长你为什么发这么大脾气？”

“洛斯和风水师有危险，我不能再让你们也陷入困境。”航海士说，“以前我们遇到的那野狼船长的海贼团也有鱼腥味儿。”

小茹十分惊讶地问：“野狼船长，那是谁？”

“野狼船长是因为某种未知原因复活的亡灵，上次想要抢我们的海皇牙，好在大伙将他打败了！”佛罗伦回答道，“照你这么说，抢走你财宝的海盗们身上也有鱼腥味儿，那它们极有可能也是亡灵。”

“亡、亡灵……”小茹双手捂着胸口心惊胆战地说，“不会吧，也许是巧合。是不是他们恰巧刚捕过鱼？”

听到这个消息克莉丝也不禁为同伴担心了起来，她抓起了小茹的胳膊：“都是你，该死的！”说着便把小茹拽到了船边，“把你扔进海里，让你也变成亡灵吧！”

“跟小茹没关系，克莉丝你不要生气。”佛罗伦拉住了克莉丝，“请你不要把她牵扯进去。”

好不容易才把小茹从克莉丝的手中救下来，佛罗伦立刻转移话题：“小茹，你见到的那群海盗有什么特征？”

“嗯……”小茹想了想说，“都穿着黑衣服，系着黑头巾。”

听到她这么说，航海士不禁打了个寒战：“眼睛呢，有什么特征？”

“我不太记得了……”听到航海士问话，小茹的声音也变得很胆怯，“很凶恶的样子……”

“亡灵是不太可能在白天出现的吧？可能只是凑巧。”佛罗伦在胸口画了个十字，“不用太担心……”

“野狼船长的海贼团也系着黑头巾，眼睛都是红色的。”航海士道出了一句。

“黑头巾？”佛罗伦的心跳也开始加速了，惊魂未定地他转头望向虾虾岛，忽然他留意到了岛四周冒起了白烟：“哎呀，怎么冒烟了！”

“哪里？”克莉丝也望了过去。

“嗷嗷！”她脚下那带着墨镜的球海豹忽然叫了起来。

“怎么了丢丢？”克莉丝看球海豹发出了呜呜声，并从口中不断地吐着寒气，“你的意思是说那些烟是冻气？”丢丢点了点头，并在原地转起圈来。

“而且是野生的口袋妖怪？”

“嗷！”

“你们等着，我过去看看！”航海士



顺手便抛出精灵球，并纵身一跃跳到了球内飞出的盔甲鸟身上，向虾虾岛的方向飞去了。

“航海士！”克莉丝呼唤道，但盔甲鸟已经越飞越远，她回头看了一眼佛罗伦，“我过去追他！”

“别，别，你还是留下来吧。副船长说让咱们等着。”

“等着，等着，我这颗心都要炸啦，我等不及想狠狠地揍那群亡灵了！”克莉丝说着搓了搓拳头，此刻的她与之前那个温和细腻的女子判若两人。这时球海豹蹿到了船边，噗通一声跳入海里，追着航海士去了。“丢丢！”

“哎呀，真是不听话……”佛罗伦说着也抛出了精灵球，“兵长蛙，和丢丢一起去，请务必保护航海士的安全。”这只手脚细长的深蓝色蛙类口袋妖怪一出现已经潜入了水中，追着球海豹去了。

“你们说，你们说你们有海皇牙？”见到众人的举动，小茹胆怯地说，“那，不如让海皇牙去救他们？”

“海你个头啊，再废话小心老娘扁你！”克莉丝吼了小茹一声便转过头焦急地望向了虾虾岛的方向。此刻的盔甲鸟与两只口袋妖怪已经不见了踪影，特别是虾虾岛上空出现的白烟更是模糊了她的视线……现在也只能祈求同伴们安然无恙了。

着陆在虾虾岛上的航海士细看了一下周围的景象，这巴掌大的小岛上只有几棵树木，连野生的口袋妖怪都没有，更别提什么海盗基地的入口了。球海豹与兵长蛙随后也上了岸，它们跟在航海士的身边四处观望着。航海士绕着小岛转了一圈，最后目光停留在了海中，细望着水流，似乎看出了水中的端倪。他命令盔甲鸟在水流上方吹起了一股小旋风，然而风的威力并不是很大，海水动荡了一下又恢复了正常。兵长蛙与球海豹见状先后跳入水中，顺着旋风吹动的方向在水中快速滑行了起来。虽然此刻没有会制造漩涡的口袋妖怪，但在盔甲鸟与两只口袋妖怪的努力下，海水中渐渐地出现了一个小漩涡。航海士虽然面无表情地看着水中的变化，但心里却不平静，虽然现在不知道自己的两个同伴是否安全，但他已暗下决心一定要保他们的平安。

正想着，海中忽然冲出了一个巨大的冰球，那冰球直袭盔甲鸟而去，好在盔甲鸟闪得快，否则被击中就不堪设想了。随后这大冰球先后袭向球海豹与兵长蛙，两只口袋妖怪也敏捷地闪了开去，之后这冰球顺着水势冲到了岸上向航海士滚来，航海士也躲了过去，哪知这冰球竟会改变方向，它不断地追着航海士在虾虾岛上整整绕了一个圈，看它滚的越来越凶，航海士纵身一跃跳到了盔甲鸟的背后，这冰球来不及刹车，冲入了海里。

球海豹与兵长蛙爬上了虾虾岛时刻注视着海中的情况，忽然海面上浮起了一块满是条状痕迹的大冰块，这究竟是什么东西，航海士也不得而知。正犹豫着，这块浮冰又变成了一个大冰球，向着盔甲鸟扑来。

“钢铁之翼！”见冰球飞了过来，航海士不但没有躲避，反而命令盔甲鸟攻击。盔甲鸟的双翼冒出了白色的气流，与冰球正面碰撞在了一起，只听得一声嚎叫，那冰球掉入了海中，然而这巨大的碰撞将航海士也震落到了水中。他游上了岸，密切注视着海中的状况，那冰球许久没有了动静。航海士干脆坐在了地上，安静地吹起了口哨，正在他悠闲的时刻，那冰球又冲了出来，航海士的口哨声忽然变响，盔甲鸟高速地冲了过来，用钢铁之翼正中红心，这冰球一声惨叫现出了原型，原来是一只冰船兽。



“呵呵……”航海士冷笑了一声。那冰船兽见航海士并非一个简单的对手，立刻潜入了海中。这次等了好久，它也没再浮上来，但熟悉航海学的航海士已经能从周围的环境判断出它依旧在附近徘徊，只是在等一个合适的机会再攻击而已。

救人要紧，没时间等它出来了……航海士从口袋中拿出纸笔，写了一个小便条交给了丢丢，丢丢将纸条含在嘴里，向着船的方向游去了。丢丢游了不远后，它后面的海中泛起了大浪头，那冰船兽果然出来了！它蜷缩成冰球冲过来了，航海士对兵长蛙使了个眼色，兵长蛙瞅准冰船兽，向它发射出了一束滚烫的开水，冰船兽被击中又潜入了水里，丢丢用自己的小手掌拍起了肚子，那冰船兽的身体竟不由自主地蜷成冰球冲了出来，原来是中了丢丢的掌声技能。这样反反复复地冲撞了几次，冰船兽终于精疲力尽了，它浮在了海面上，没有了动静，这时水中出现了一群冰笋兽，它们一起将冰船兽拖起来游向了深海中。

航海士这才松了一口气，还好提前发现了水中的冰笋兽群，否则打死了它们的老大，这座虾虾岛还不被它们冰封了……

虾虾岛内的海盗基地中，洛斯与风水师闯入了海盗们的老巢。二人见周围坐着的那几个凶神恶煞地海盗，立刻摆出了迎战的姿态。

“是谁，回来也不说一声？”其中一个瘦海盗问道。

洛斯正欲说话，被风水师拦了下来。风水师嗅了嗅周围的气息，鱼腥味儿十分浓重，他先是指了指自己的眼睛，之后又摆了摆手，似乎是在告诉洛斯这帮海盗们的眼睛是看不见的。

“船长还没回来么？我们的船好象在与野狼船长决战的时候被击沉了，那是不是在做梦呢。”瘦海盗旁边那拿着酒瓶子的海盗问。

“喂，听没听到呀？”瘦海盗说，“昨天抓到的女人跑掉啦，以人类的本领，从这里是游不出去的，她到底是怎么跑掉的呢？并没人看到她呀，就那么凭空消失了。”

洛斯与风水师对视了一眼，二人纷纷举起手中的武器向这几个海盗们砸了过去，毫无防备地海盗们被砸昏了。二人又



向彼此点了点头，走到了的角落的小宝箱里。打开宝箱一看，这里是满目琳琅的珠宝首饰，而宝箱最下面果然也有一个卷轴，只是这卷轴上着锁，没有钥匙是打不开的。洛斯把卷轴翻来覆去地看了看，发现锁上刻着小小的“理查”的字样。

“看来这应该是小茹说的理查家族的航海图。”洛斯将航海图塞入了自己的怀里，并把宝箱扛在了肩膀上，“走了。”

“不知者不怪，不知者不怪。”风水师向地上的海盗们吐了摊口水，跟着洛斯，在小豹豹的引领下向出口方向去了。

“小心来时的冰船兽，如果再遇到它，你就带着宝箱逃出去，它交给我来应付。”

“走吧。”二人并排踏上了往出口去的楼梯，在路过刚刚与几个小海盗发生争斗的地方，他们发现那几个小海盗还被冰封着，好在那只冰船兽已经不在了。玛利鼠与小豹豹在前方带路，在到了有水的地方时，洛斯收回了小豹豹，与玛利鼠潜入了海里。风水师也不紧不慢地放出了章鱼桶，紧随而去，而巨沼怪则负责托运宝箱……

海中的洛斯与风水师向着光线明亮的水平面游着，忽然洛斯见到了一群冰笋兽拖着一只冰船兽向深水中游去，他便拉了拉前面风水师的脚，示意他看，但风水师完全没理会他，只是抓着章鱼桶向海面游着。洛斯摇了摇头，也跟着去了。

虾虾岛上的航海士正命令盔甲鸟与球海豹、兵长蛙制造漩涡，忽然水面上浮出了洛斯与风水师的脑袋，他的脸上立刻露出了惊喜的笑容。虽然没说话，但不难看出，此刻的他见到同伴们安然无恙，心里十分开心。

“哟，航海士。”洛斯将宝箱放在了地上，“刚刚的冰船兽是让你打败的吧？”

“鱼腥味儿真重呀！没有活人的气息！”风水师没跟航海士打招呼，反而来了一句完全不着边际的话。

“对，鱼腥味儿很重。”洛斯将藏在衣服里的航海图递给了航海士，“这是小茹的航海图，那群小海盗们还说什么船被野狼船长击沉了之类的。”

“那群海盗都不是人。”航海士说着跳到了盔甲鸟的背后，“快回船上吧。”

“明白。”

5 小茹的谎言

船上的三个人都在担心着航海士等人的状况。焦急地克莉丝等不及想过去救援，但介于航海士的命令与佛罗伦的劝阻，她才没能擅自行动。

这时，周围传来了一阵阵的音波，且越来越刺耳，克莉丝与佛罗伦对望了一眼，不约而同地留意起了周围的状况。

“怎么了？这音波是怎么回事？”小茹惊奇地问。

“啊？”克莉丝看了一眼若无其事的小茹，心中若有所思、“我，我也不清楚……”

“快看，是风水师的音波蝠！”佛罗伦惊喜地指着半空中飞过来的那只小小的音波蝠说，“看来他们安然无恙地回来了。”

“是！”克莉丝开心地往远处望去，她发现紧随音波蝠之后的便是盔甲鸟与航海士，海中还跟着球海豹、兵长蛙、巨沼怪等。当然，还有巨沼怪身旁的洛斯与风水师。

“嗨，大家都平安无事！”佛罗伦向众人挥着手，“太好啦！”

“呵呵。”克莉丝也露出了笑容。

小茹见状也终于松了一口气：“谢天谢地，他们没事真是太好了。”

待众人上了船，洛斯将宝箱放在了甲板上，航海士也即刻将航海图递到了小茹的手中。小茹接过了航海图便立刻打开了宝箱：“这正是我被抢的财宝，太好了，一样都没少……”

“为什么要把航海图给她！”没等她说完，洛斯便冲航海士喊道：“是我们抢回来的，按理说已经是我们的东西了！”

“是了，财宝可以不要，但航海图要留给我们。”克莉丝也附和道。

“这样不好吧？”佛罗伦说，“我们不是在海中捡到了一张嘛，不要太贪心啦。这张是理查家族祖传的航海图呀！”

“正因为是祖传的，所以才要归咱们。谁知道海上捡来的那张是什么？是陷阱也说不定。”克莉丝说着把航海图从小茹的手中抢了过来，“喂，开航海图的钥匙呢？”



“这……”小茹见到众人的举动立刻紧张了起来，“我，我……”

一直站在船边，背对着众人的风水师接过了话题：“我看你也不太紧张这航海图，不如把钥匙交给我们吧。”

“对哦，你都不紧张它！”克莉丝说着欲把航海图扔向海里，“丢掉算了，再捡到就是我们的了。”

“可钥匙不在我身上……”小茹说。

“怎么会，航海图是你的，怎么可能不在你身上！”克莉丝说。

“有海盗船！”众人正吵着，船边的风水师忽然喊了一声，“是这附近没见到过的海盗船！”

听到他这样说，众人立刻跑到了船边。航海士看到前方出现了一艘黑色的海盗船，细看那海盗旗上有一个简单的紫色火团符号，周围绕着一圈大小不等的绿色圆点。正如风水师所说，这是在附近没有见过的海盗船。

“这艘船是哪里来的？”克莉丝开始寻找海中的美丽龙，“怎么忽然就出现了？美丽龙的神秘守护失效了吗？”美丽龙浮出水面向她摇了摇头，看样子它并不知道这是怎么回事。

还没见甲板上有人出来，那海盗船已经将船身横了过来，并竖起了三管大炮。

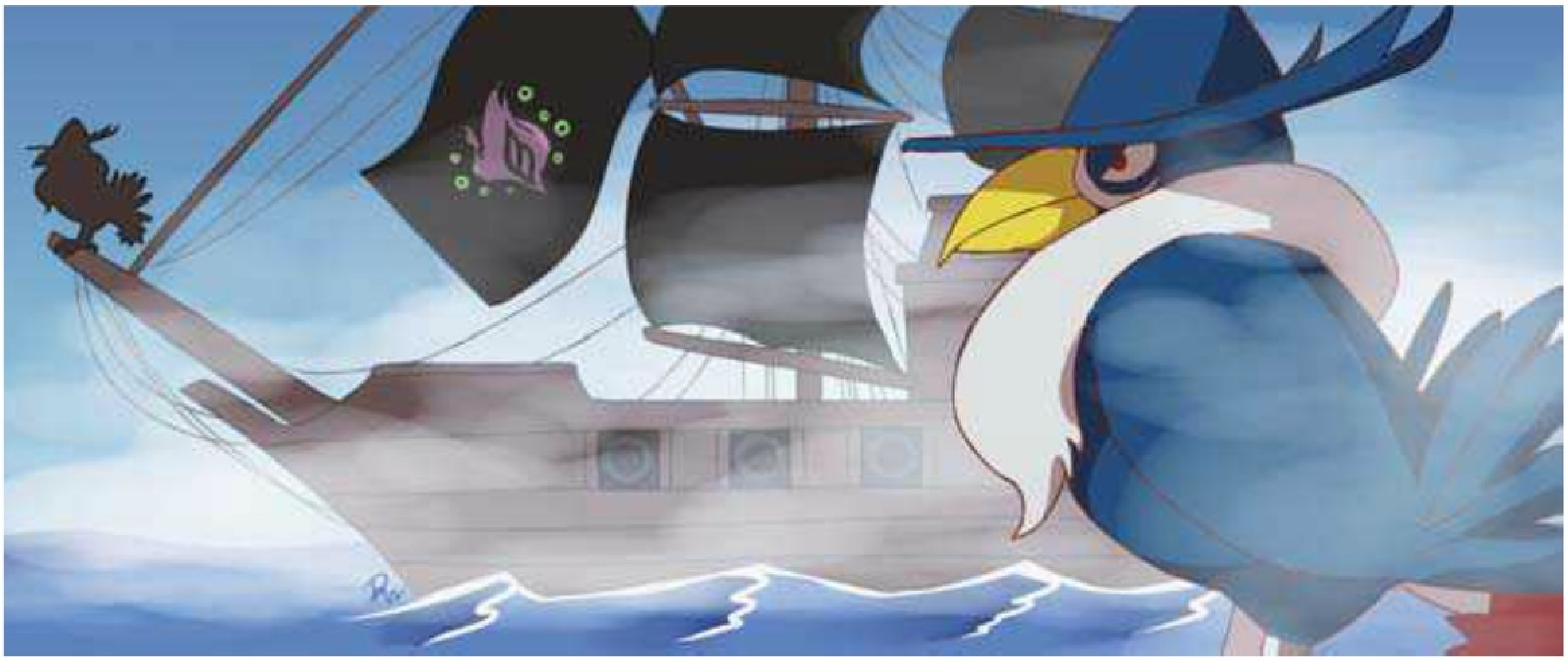
“不好！”航海士刚喊了一声，便传来了砰砰声，对方的船开炮了。躲已经来不及了，眼瞅着三发炮弹炸过来了，在大家都以为要完蛋的时候，三发炮弹被一个透明的网状物体挡了下来并落在了海里，爆炸声传来，炸起的水花全部落在了船上。

“臭臭泥，用毒炸弹！”原来刚刚挡住了炮弹的是风水师的口袋妖怪臭臭泥，它一直溶解在水中跟着船行进，若不是它，恐怕船已经被炸坏了。臭臭泥单手抓在船上，向着对方的船发射出了一颗深紫色的毒炸弹，只听得啪的一声，那毒炸弹落在了水里，并没能打到对方。

“先拉开跟它的距离！”航海士指示到。

“明白！美丽龙，制造漩涡！”随着克莉丝的指示，美丽龙游向了两艘船中间的位置，只见它昂起头，眉间的两只触角发出了耀眼的红色光芒，片刻间海中央便出现了一个漩涡，且越来越大，将两艘船





拉开了距离。

“二话不说便要将我们置于死地呢……”风水师放出章鱼桶，“游近点，用章鱼炮！”章鱼桶与臭臭泥绕过漩涡游到了距离对方较近的距离时一并发射出了章鱼炮与毒炸弹，然而那艘船身周围像是被什么东西保护着一样，两种攻击在即将击中船身的时候便化呼地一声消失了。

“各就各位，罗亚尔海贼团，准备进攻！”航海士伸手指向半空，除他与风水师之外，其他人都冲入了船舱，当然小茹也被佛罗伦拉了进去。

在大家准备反击的时候，又有三发炮弹炸了过来，臭臭泥如刚刚一样跃出水面挡住了炮弹的攻击，虽然它有柔软的身体，但并未能化解掉所有的伤害，假设对方一直开炮的话，恐怕它也支撑不了太久。看样子只有尽快将对方击沉了，罗亚尔海贼团的船也摆出了大炮，随着航海士的命令，两发炮弹炸出，但这炮弹居然如章鱼炮与毒炸弹一样，没能击中对方的船。

“哎呀！”控制着大炮的克莉丝气的跺了跺脚，“明明在射程内，怎么会打不中呢？”

“是不是那憨子的指示有问题？让我看看！”洛斯抱怨着航海士并拿出了望远镜观察起了对方的船，“你看船顶！那黑漆漆的东西，是不是御乌鸦？”

“我怎么看得到！”克莉丝抢过了望远镜细看了一下：“好像是，但好模糊呀！”

“这边交给你，我去告诉航海士！”洛斯说着便向外面冲了出去。

甲板上的航海士放出了爆风鼠并指着海水命令道，“爆风鼠，制造蒸汽！”爆风鼠向着海中发射出了炽热的火焰，在火与海水交错的瞬间，船身周围冒起了白烟，暂且模糊了敌人的视线。然而出乎航海士预料之外的事情发生了，船周围的蒸汽竟被一股邪风吹散了，这股风不但刮得急，还很刺骨。

“莫不是什么幽灵系的口袋妖怪在搞鬼？”风水师说。

没等航海士回答，洛斯已经从船舱内跑了出来：“是御乌鸦在搞鬼！我们在虾虾岛的海盗基地也见到了！”他抽出背后的箭，拉动弓弦，一发利箭向对方的海贼旗射去，只听得一声呱呱的叫声，那御乌鸦飞上了高空，不一会儿便不见了踪影。

“是它……”航海士自言自语道。

“谁？”洛斯问道。

“我们在遇到野狼船长时，也遇到了这只御乌鸦。”

“可恶……”洛斯说着迅速地抽出了三支箭并以熟练的手法将它们射向了高



空，紧接着又抽出了五支，随后是七支、九支。这些箭如细雨一般射向了对方的船上，这次跟先前的攻击不同，箭全部射在了对方的船身上，看样子刚刚的状况跟御乌鸦有关。

船被射中之后，臭臭泥与章鱼桶的攻击也起了效果。航海士举手示意风水师暂且不要攻击。风水师点了点头："臭臭泥，章鱼桶保持警惕。"

"把那女人带出来。"航海士说了一声。

"啊？"洛斯摸不着头脑地问道，"找她，她又不会打架。哦……我明白啦，是把她交给那群海盗吧，哈哈，明白了！"说完便跑进了船舱。

"喂，佛罗伦，你个笨蛋牧师，快点出来！"舱内的洛斯四处寻找着佛罗伦与小茹，不知道这二人藏在了哪里。

"佛罗伦，你快点出来！"洛斯吼道，"藏去哪里了？"

"在这里！"小茹挣脱开了被佛罗伦拉着的胳膊，"你找我做什么？"

"航海士找你。"洛斯抓起她的胳膊便往甲板上跑。佛罗伦见状也没再说什么，只好跟着二人往外面去，这时候毕竟还是伙伴更重要。

小茹刚被带到甲板上，航海士便问道："你有什么想跟我们交代？"

"什，什么？"小茹又露出了胆怯的神情，"交代什么？"

"你说你是葛尔岛理查家族的人，带着财产去贝拉村的娘家探亲，但半路上遇到海盗，情急之下跳入海里，被一只巨翅飞鱼救上了岸，是不是？"

"是……"

"你说你的仆人们都被杀了，船也被击沉了。"

"是的……"

"你还知道他们的藏身地点是虾虾岛。"

"嗯，听他们说的嘛……"

"既然你是理查家族的人，那你身边的仆人一定不会太差吧？如果他们都被杀了，你一个弱女子怎么会逃掉呢？更何况是一个已经知道了海盗们藏身地点的女人。"航海士那令人心寒的目光十分锐利，"你先是利用佛罗伦的同情心混入船上，又骗我们去帮你取回宝箱，是不是？"

"我没有骗你们，我说的都是真的。"

"恰巧刚刚又被我得知，你根本就是被那群海盗捉去了虾虾岛，之后又在它们神不知鬼不觉的情况下跑了出来。既然你跑得出来，又怎么会昏倒在葛尔岛的岸边并恰巧被佛罗伦和洛斯发现？"

"我真的没有！"小茹辩解道，"我没有骗你们！"

"既然没骗我们，为什么我把航海图给你的时候你一点都不在意？反而在意宝箱里的财宝？我特意让风水师的音波蝠使用超声波，单凭你一个女人的抵抗力根本没可能在我们回到船上的时候还安然地站在那里。"航海士这几句话把小茹说的哑口无言，"你还有什么隐瞒我们，快点讲！"

"我真没什么隐瞒你们了！"小茹的眼角淌下了两行泪水，"真的没有！"其余

三人见航海士这样逼问她，没有任何一个肯出来为她求情，即便是佛罗伦也一样。

航海士抓起小茹将她半个身子推到了海中：“前面就是漩涡，还有攻击你的虾虾岛海盗，我现在就把你推下去，看看还有没有巨翅飞鱼救你！”

“啊！你疯了，放开我，放开我！”小茹惊恐地呼救，“大牧师救我，救我！”

“我现在放手你立刻就掉下去了，快点说，你混到船上来的目的是什么，虾虾岛那帮海盗亡灵又是怎么回事，你是靠什么力量从它们的基地逃出来的？”

“砰砰砰！”没等小茹说话，对方的海盗船又开炮了，臭臭泥、章鱼桶与美丽龙纷纷出手，各自用技能将三发炮弹挡了下来，巨大的爆炸声传来，三只口袋妖怪都受到了大小不同的创伤。紧接着，章鱼桶出其不意地被一股黑气流击中，紧随其后的还有美丽龙与臭臭泥，待那股气流停止了攻击后，那御乌鸦出现在了半空中。

“是突袭！”洛斯说着抽出了箭，“快点把它们收回来，这样白白被它攻击只有被打败的份儿。”嗖的一声，箭出了弦，那御乌鸦险些被这支箭射中，洛斯紧接着又射出一支，御乌鸦张开双翼，身上冒出了一股紫色的光芒，它翅膀一挥，一股夹杂着惨叫与哀嚎妖风便吹了出来，这股邪风将利箭吹开，并向船上袭来了。

“挡住！”洛斯抛出了精灵球，巨沼怪立刻灵敏地使出了守护技能，暂且抵挡住了这股妖风。

航海士知道对方不肯轻易收手，便推开小茹拿出了一个全部都是红色的精灵球，众人见状都露出了惊讶地神情。

又是砰砰声传来，航海士喊了一声：“古拉顿！”

哪知精灵球还没有抛出，船便被一股神秘的金色光芒保护了起来，这光芒不仅挡住了炮弹的攻击，就连那御乌鸦也被照得飞回了船上。众人惊讶之际，半空中降下了一只盘腿而坐的Mega胡地，它那雪白的胡子随风轻飘着，张着的两只爪子用超能力控制着半空中的五把银勺，气势煞是庞大。而更令人惊讶地是，小茹的手中居然拿着一个精灵球……

待续



光盘导视

一、《口袋妖怪战斗方块》试玩视频



二、宠物小精灵XY

18.叫醒卡比兽吧！在香水宫殿对战！



菜单曲目：演歌（《口袋妖怪》TV动画·石英联盟篇）

视频地址：http://t.cn/8s02HQM

密码：asDF46

19.X女士的阴谋！恐怖的暴君乌贼！



20.挑战对战古堡！碧欧拉对抗佐罗库！



三、宠物小精灵AG



18.哈奇老人和他的小海鸥皮可！

四、宠物小精灵 起源（3）



创刊合作论坛：口袋妖怪525



合作字幕组：神奇字幕组

网址：http://www.sqsub.com/



合作字幕组：C2字幕组

网址：http://www.c2club.net/bbs



掌机王SP THE KING OF POCKETGAMES

掌机王荣誉出品

POKÉMON

本手册随盘附赠不能单独销售

口袋玩家光盘定价：18元